HYPERBOLIC-DE-BENELUXE GAMESMAGAZINE

NUMMER 4
APRIL
1994

POWER UNLIMITED

f 4,95
de goed-koopste
BF 95

NINTENDO * SEGA * PC * CD

KARATE KAMPIOEN
Hugo Nibte

TEST
BEST OF THE BEST

MORTAL KOMBAT 2



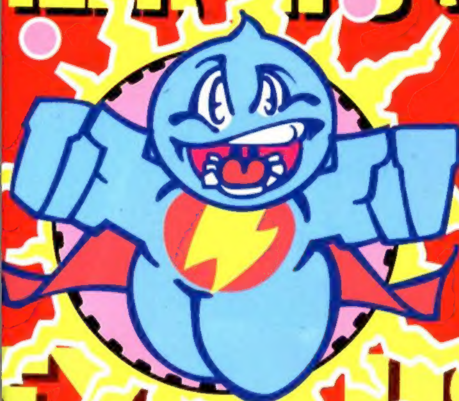


GAMEBOY/GAMEGEAR

DRAAG-CARTOONS
* SMURFEN
* ROADRUNNER
* GARFIELD
* JUNGLEBOOK
* MEGAMAN



MÉÉR TIPS * MÉÉR TRUCS * MÉÉR CODES



WIN EEN EXKLUSIEF POWERKID T-SHIRT

Alle nieuwe
allen besproken



SAMANTHA FOX IN WOLFENSTEIN?



SMURFEN MET DE GAMESSMURF OP DE GAMESMURF

Power Unlimited

Als je toch elke maand Power Unlimited koopt, is het nu de hoogste tijd voor een abonnement. Dan weet je altijd alles over de laatste videogames, de nieuwste machines. Ken je de slimste trucs om de moeilijkste games tot de hoogste level te spelen. Elke maand heb jij Power Unlimited als eerste in huis.



Dit is de juiste tijd o

TIME UNLIMITED

En als je nu een jaarabonnement neemt, ligt er een fantastisch welkomstkado op jou te wachten. Een duikhorloge dat werkt tot 30 meter diep, met maar liefst 10 functies, waaronder een stopwatch, nauwkeurig tot 1/100 seconde. Maak de abonneerkaart los, vul hem in en stuur hem op. Dan krijg je niet alleen elke maand het grootste blad over videogames, maar om te beginnen ook nog eens dit geweldig veelzijdige horloge.



KADO!

DUIKHORLOGE

Maar liefst 10 functies heeft het duikhorloge dat je krijgt als nieuw abonnee van Power Unlimited, o.a.

- digitale uur-, minuut- en seconden-display
- maand-, dag- en datum-aanduiding
- digitale uur- en minuten-alarminstelling
- 12- of 24-uurs-aanduiding
- stopwatch tot 1/100 sec
- alarm met geluidssignaal
- display met verlichting
- 30 meter waterdicht



DUS STUUR DEZE KAART VANDAAG NOG WEG!

BEL GRATIS 06-0224222

Iedere dag van 9.00 tot 20.30 uur.
Ook op zaterdag en zondag.

M ABONNEE TE WORDEN!

POWER UNLIMITED

START Allemaal even inschikken, er willen nog meer lezers mee. Abonnementen geldig? Losse nummers betaald? Riemen vast? Daar gaan we dan voor een duizelingwekkende rondrit door het Hyperbolicste Games-magazine van het universum en omstreken!

Dit nummer







PROFCHECK 30

De prof: Hugo Nibte, Europees kampioen Waro Kai karate.
Het spel: Best of the Best Championship karate.
De tegenstander: Power Unlimited´s eigen beat `m up-specialist Kees.
De uitslag: ???



WEDSTRIJD: BITMONSTERS 41

Deel I van het grote POWERKID ADVENTURE, een avontuur in drie afleveringen van spel-hofleverancier Ben what's-in-a-name de Dood. De ongeëvenaarde PJ tekende voor de tekeningen. Vijfhonderd goede inzenders winnen een uniek, exclusief POWERKID T-shirt. Wie alle drie de keren mee doet, maakt bovendien kans op een SUPERPRIJS, waarover we nog in onderhandeling zijn met diverse sponsors.



POWER QUEST 68

Angel heeft plechtig beloofd van Spunky & Spice echte helden te maken en Power Quest in een briljante strip om te toveren. Eindelijk! Maar...het zou wel eens te laat kunnen zijn. Want, vind je de avonturen van Spunky & Spice al maanden kloten van de bok, dan krijg je nu de mogelijkheid de Power Quest-strip voorgoed te killen! Grijp die kans! Maar...vind je Power Quest wèl goed, laat ons dat ook weten. PJ rekent op jullie! Misschien wel het laatste avontuur van Power Kid op pagina 68.

EEUWIG LEVEN 70

Niet minder dan negen pagina's levelcodes, moves, game cheaters, tips en truuks. Nieuw is PU's vraag & antwoord-rubriek verzorgd door onze 'eigen wijze' Power Prof.



POWERSALES 79

Nog steeds gratis, onze vergaarbak van ruilobjecten, koopjes en oproepen van en voor de lezers van Power Unlimited.

HUISWERK AF? 82

Vader Sprangers staat op het punt om in te grijpen. De kids willen bloed zien en dat gaat hem net iets te ver, alhoewel....

EXIT

Spellen

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet meer geplaatst.

YO!



Donders

Ik vind jullie blad erg tof en mooi en zo, maar de foto's bij de reviews zijn zo donders slecht, veel te donker. Bij NBA Jam bijvoorbeeld. Ik verheug me rot op dit spel dus ik kijk in nummer 2 en wat zie ik: van die shit foto's. Hetzelfde geldt voor DOOM. Ik ben pas lid geworden van jullie blad maar als dit zo door gaat...

Mike Lammerts van Bueren, Harderwijk

■ *De drukker had bij nummer 2 per ongeluk het licht uitgedaan. We hebben hem zeer ernstig toegesproken en hij heeft beloofd dat hij het nooit meer zal doen.*

Uut Greuninge

Zouden jullie weer zo'n redaktieverhaaltje willen plaatsen als in nummer 1 tot en met 5. Dat was wel goed. En die Marcel uit Groningen, ik schaam me ervoor dat ik bij hem in de provincie woon.

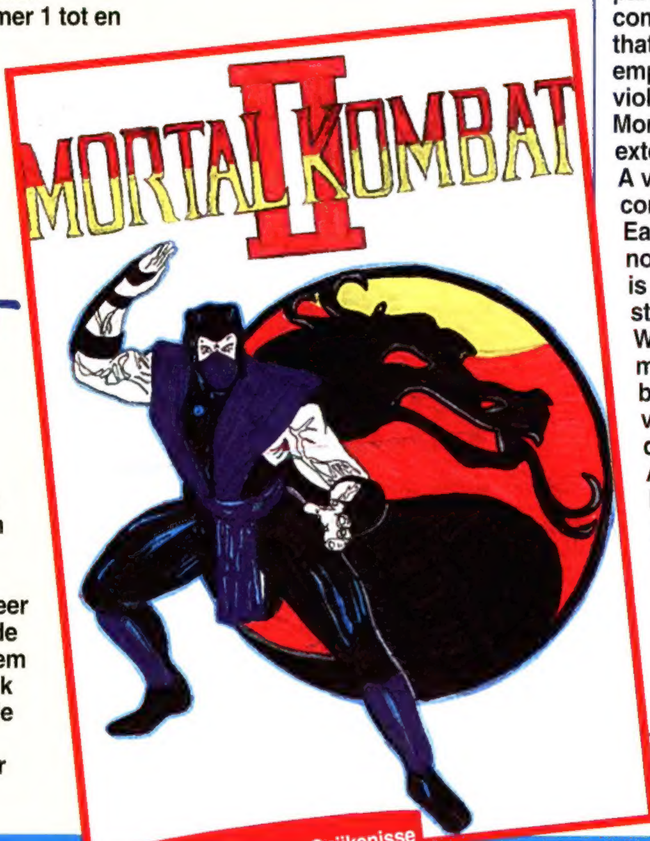
Jair Thode, Winsum

Veranderd

Jullie hebben het blad veranderd, nieuw papier, hele andere indeling. Alleen waar zijn de posters? Ze hangen tot nu toe allemaal in mijn kamer, maar ineens zijn ze weg. Willen jullie die er weer in doen. En waar is de top 10 van elk systeem gebleven? Ook mis ik het voorwoord van de redaktie, helemaal voorin het blad. Maar voor de rest vind ik het een hele verbetering.

Jeroen Vijfhuizen, Nieuwkoop

■ *Wij zijn niet op jouw kamer geweest, dus van die posters weten we niets. Grapje. Van die posters, dat is gewoon een kwestie van sponsors. Als we weer iemand vinden als Videoland om ze te sponsoren, dan komen ze terug. Die top 10 daar zijn we mee gestopt omdat we dachten dat (bijna) niemand dat leuk vond, we kregen geen reacties. Het voorwoord van de (hoofd)redaktie is verdwenen uit plaatsgebrek en ook al omdat we dachten dat de geweldige kwaliteit van deze hoogstaande stukjes proza niet aan jullie besteed was: paarlen voor de zwijnen; de eerste reacties komen nu pas, nu die stukjes al niet meer verschijnen. Maar voor de rest hebben we niks op onze lezers aan te merken.*



Tekening: Kenneth v. Harras, Spijkenisse

Opnieuw een aantal bijdragen van lezers in de discussie Geweld-Tere-Kinderzieltjes

Videofighters explain Mortal Kombat

**Nobody has to explain what's so great about videogames. Just sit down in front of a Sega MegaDrive, shove a Mortal Kombat-cartridge into the slot and your body, mind and soul are gone into a virtual videofighting world with a message.
Mortal Kombat looks like a brutal kick-and-punch game. The bloody live action video technology used in Mortal Kombat scares the hell out of parents. They think this game communicates the message that the only way to be empowered is through violence. This is not true. Mortal Kombat is the technical extension of meditation.
A videofighter: Mortal Kombat contains the wisdom of the Eastern fighting monks. It has nothing to do with violence. It is a mind thing. The mind is stronger than the body. Western culture is built on the message that the only way to be empowered is through violence. That's why people dis this game.
Another videofighter: Mortal Kombat shows the human player he has the ability to learn, he has an transcendental innerdrive. For example, in order to become a Mortal Kombat superior warrior, skilled enough to win the title of Grand Champion, you must learn special moves. Mastering these special moves will make you the fiercest and most ferocious Mortal Kombatant on Earth.
What is being pursued in an videogame is not just a score, but an altered state. Mortal Kombat is an amazing altered state. You are on the Mortal Kombat trip.**

Paul van Kempen, Amsterdam

■ *Interessant verhaal, Paul, eh...interesting story. Maar wat hebben die paas-monniken nou met die cowboy-cultuur te maken?*

Geen verschil

Ik zie het verschil niet tussen films van Jean Claude Vandamme en Arnold Schwarzenegger en Mortal Kombat.

Lennart Zuur, Oudewater

Waar is het bloed...

**...in de SNES-versie van Mortal Kombat. Ik kan die Nintendo wel door de kop schieten. Zelfs de Death Moves zijn anders (soft hè). Als Mortal Kombat 2 geen originele Death Moves en bloed heeft, verkoop ik mijn SNES en koop ik een MegaDrive.
Trouwens ik moet nog effe wat kwijt...
WEG MET D'ANCONA!!! Hoezo geen 538 in de ether. KILL! KILL! KILL!**

Ramon Beschi, Groningen

POST

Afspraak

Ik las afgelopen keer de Powersales en ik belde voor een spel. Toen ik 's avonds terugbelde was het weg. O.K. kan gebeuren. Maar goed, ik bel dus dezelfde minuut meteen weer en ik hoor dat het spel alweer weg is. Nou goed, dat slik ik ook weer en ik bel wéér. En ja, ja, het spel was nog niet weg. Ik maak een afspraak dat ik de volgende dag wordt teruggebeld. Ik wacht een dag, twee dagen, maar er wordt niet teruggebeld, terwijl dat wel de afspraak was. Ik erger me dood. Daarom vraag ik om mijn eigen Powersale te plaatsen. Dan kan ik misschien ook een keer een spel ruilen en voel ik me weer reuze happy.

Erik Becker, Best

Gaafste

Ik vind Power Unlimited het gaafste van allemaal, al vanaf het begin. Ik vind de tips handig en Spunky en Spice heel leuk. Als ik een nieuw nummer koop, kijk ik altijd eerst achterin.
Het stomme is nu dat ik geen lid mag worden. Mijn moeder vindt het weer te duur. Maar geld speelt toch geen rol? En f 37,- is toch niet duur? Ik heb zelf thuis een Lynx en een GameBoy met 5 spelletjes voor de Lynx en één voor de GameBoy. Ik wil voor m'n verjaardag weer een spelletje voor de GameBoy (Alien 3).

Esther Molenaar, Volendam

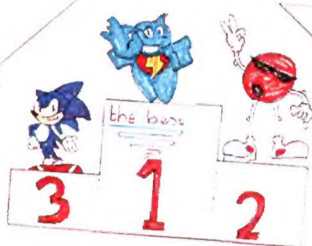
■ *Je hebt van die moeders, bij wie het geld niet op de rug groeit. Niks aan te doen. Misschien kun je wel een abonnement vragen voor je verjaardag in plaats van een nieuw spel. Of je kunt een heel goed rapport versieren. Of een paar weken achter elkaar je vaders auto wassen. Staatsloterij?*

Tientje verdiend

Ik heb alle Nintendo bladen gekocht en ik ben tot de conclusie gekomen dat Power Unlimited het beste is. Daarom word ik ook lid. Zouden jullie mijn brief in het blad kunnen zetten; ik heb namelijk een weddenschap met mijn broer, of ik erin kom voor een tientje.

Richard Huisman, Gemert

■ *Richard is een slimmerik, die heeft een tientje verdiend! Maar let op: dit was de laatste keer, de aller, allerlaatste keer. Daar trappen we nooit meer in, al wed je om 100 gulden. Ja, heel misschien, heel, heel misschien, als iemand een verschrikkelijk zielig verhaal heeft.*



Tekening: Michael Manshanden, A'foort

Koop een PC

Wij zijn twee jongens die helmaal uitgekeken zijn op de GameBoy. We hebben namelijk allebei een pc. OK, een 16-bit spelcomputer mag dan wel snel zijn, hij haalt het nooit bij de mogelijkheden van een pc. Ooit gehoord van een adventure op de SNES? En dan bedoelen we niet van die randdebiel spelletjes als Zelda of zo. Ook vliegsimulators op de pc zijn niet te overtreffen door welke spelcomputer dan ook. OK, we geven het toe, een goede computer is duur, maar de meeste spellen zijn gratis en dat kan je van een spelcomputer niet zeggen. Goeie raad: er is een leuke rubriek in PU, die PowerSales heet, dus verkopen die spelcomputers en koop een pc.

Bas Ellenbroek, Paul Siersma, Doorn

■ *Computerspellen zijn niet gratis; illegale kopieën van computerspellen zijn soms gratis, maar dan ontbreken meestal wel de gebruiksaanwijzing en alle andere mooie boekwerken en dergelijke die fabrikanten steeds vaker bij de officiële versies sluiten.*



Tekening: Chi-youg So, Driebergen

Te makkelijk

Jullie hebben een geweldig blad. Hier en daar een beetje druk, maar daar schrijf ik niet voor. Wel over het spel Aladdin. Ik snap er niets van, ik speelde hem in vier à vijf uur uit, zonder al die cheat-onzin. En de tweede keer dat ik hem in de videotheek had gehuurd zelfs in één uur. In de 'difficult'-option was hij al even makkelijk. Mooi, maar veel te makkelijk. Ik heb even PU 5 erbij gepakt en daar stond dat je hem één jaar na aankoop nog niet uitgespeeld had. Ik ben blij dat we hem niet gekocht hebben.

Eric van de Munnik, Alkmaar

■ *Met 'speelbaar tot' bedoelen wij 'blijft tenminste leuk tot'. Maar daar zal je het dan ook wel niet mee eens zijn.*

Marcel fanclub

Wij, twee doorgewinterde gamefreaks en trouwe abonnees op dit blad willen hierbij de groeten doen aan het tofste boertje uit Groningen en omstreken. Het is de jongen die ons altijd weer versteld doet staan om zijn opmerkingen. Ja, ja, ja het is natuurlijk MARCEL BEEKS. Wij snappen niet dat iedereen deze jongen moet zieken met opmerkingen als Nerd enzovoort. Wij uit Spijkenisse en veel lezers die wij kennen, vinden dat Marcel Beeks ook wel eens wat mag zeggen. De enige kritiek die fout was van Marcel was dat hij dit blad een bijstandsblaadje noemde, voor de rest is hij gewoon een jongen die zegt waar het op staat. Hier worden zelfs geruchten gehoord van een fanclub voor Marcel. Marcel, reageer op deze brief, blijf gewoon je broodnodige kritiek geven en trek je niks aan van die 'redaktie'. Die Hiddo en dat maatje van hem benoemen we hierbij tot dweepies van 1994.

Erik van Welzen, Angelo Boom, Spijkenisse

■ *Wij van die 'redaktie' juichen het van harte toe dat er een fanclub komt voor Mortal Marcel. Een beetje ondersteuning kan Marcel namelijk wel gebruiken, want het gaat niet zo goed met hem. Hij schrijft deze maand:*

'Ik heb deze keer niet veel te zeggen over jullie blad. Ik heb gezocht naar slordigheden enzovoort, maar niets gevonden. Alleen zijn jullie niet meer zo scherp en grof als vroeger. Voor de rest is het wel aardig. Maar jullie zijn nog lang niet van mij af, ik hou jullie in de gaten.'

■ *Voor de rest zeurt Marcel in zijn lange brief wat door over Mortal Kombat, of wij de oplossing hebben voor een probleempje. Die brief is verbannen naar de rubriek 'Eeuwig Leven'. Gelukkig eindigt Marcel zijn oersaaie epistel dan met:*

'Zoek dat even uit met Mortal Kombat en plaats deze brief anders kom ik even langs met een knokploeg.'

■ Kijk, zo kennen wij ons 'boertje' weer!

1006 CC AMSTERDAM

YO!



Spotjes

Over die brief van Thijs van den Berg uit Amsterdam, van dat clubpasje voor leuke prijsjes: groot gelijk, doen! Zo krijgen jullie ook meer leden. Hij had het ook over meer adverteren. Jullie zeiden dat jullie je suf adverteerden op de radio. Dat klopt ook, leuke spotjes, maar doe ook eens wat op tv, dan kunnen mensen zien dat ze waar voor hun geld krijgen.
Tom Scheper, Ternaard

■ *(Op clubpasjes moeten jullie voorlopig niet rekenen. TV spotjes doen we wel. Misschien hebben jullie ze al gezien op RTL 5. Zelf vinden we ze wel lollig. Ze zijn steeds in de buurt van Miami Vice.*

Nintendo CD ROM

Over de CD ROM speler voor Super Nintendo. Ik heb gelezen dat jullie niet wisten of er een CD ROM van Super Nintendo bestaat. Ik ben in Amerika geweest en daar zag ik hem in de etalage staan. Dus heb ik meteen een Nintendo boekje gekocht en daar stond hij dan in (zie plaatje). Ik weet alleen niks van het beeld en geluid, maar het belangrijkste is dat we weten dat er een Nintendo CD ROM bestaat.
Geoffrey Maas, Zoetermeer

■ *Onze Bjorn is ook in Amerika geweest (zie vorige nummer), maar die heeft niks gezien. Nou ja niks, hij schijnt Cammy nogal aangegaapt te hebben. Onze complimenten voor je oplettendheid. Maar helaas: Nintendo blijft ontkennen.*

Mortal Kombat 2

In Scheveningen kan je hem al doen op de kast. Kom eens langs, het is de moeite waard. Deze is nog harder. Een monster kan met messen iemands maag opensnijden. Er zijn in totaal 16 vechters en 12 daarvan kan jezelf zijn.
Ted de Vries, Scheveningen

Ik heb jullie moves voor Mortal Kombat II gestuurd. Die kunnen jullie weggooien. Ik heb namelijk gehoord dat ze weer een nieuwe chip zouden inbouwen en dan zou alles weer anders zijn. Of het waar is, weet ik niet totdat ik weer tijd heb om naar de Arcade in Valkenburg te gaan.
Bert Scholtes, Kerkrade

Hier in Amersfoort is hij ook al uit. Kom even langs en vind alle moves voor mij uit. Ik zou zelf wel alles willen beschrijven maar ik ben pas 15 en je moet 18 zijn om te mogen spelen.
Jasper Sleeuwenhoek, Amersfoort

■ *Ja,ja,bedankt voor alle hints. Kees heeft het al begrepen. Kijk ook in de rubriek Nieuw!*

Langskomen

**Nog even aandacht redaktie. Mag ik een keertje bij jullie langskomen? Dan kan ik jullie interviewen of zo, want ik denk dat ik nog wel een keer een werkstuk moet maken, dus denk ik: misschien is Power Unlimited wel een leuk onderwerp om over te schrijven. Zouden jullie erover na willen denken?
Jullie komen nu ook bij Telekids op televisie met tips, leuk!
Trouwens Bjorn, wist jij dat Irene Moors op jouw verliefd is.**
Harm van der Schans, Ridderkerk

■ *We hebben er eens goed over nagedacht of je bij ons mag langskomen, maar we moeten er nóg eens goed over nadenken. Straks staan er hele bussen voor ons kantoortje en er moet ook nog gewoon gewerkt worden. Verzin eerst maar eens een heel goed smoesje, dan valt er heel misschien over te praten.
Dat van Bjorn en Irene, dat willen we niet geloven, wij zijn er namelijk van overtuigd dat Irene smaak heeft.*

Game Maker Distributeur

Vorige maand een review van Game Maker, maar toen wisten we nog geen importeur. Nu wel:
*Sundance Trading
Postbus 1002
4388 ZG Oost-Souburg
071-211506*

Veel dank

Héél veel dank voor het Mortal Kombat handboek dat ik gewonnen heb! Ik ben er erg blij mee. Ik vind Power Unlimited overigens een geweldig blad en ik heb dan ook een abonnement genomen.
Janine Visser, Heinenoord

■ *Graag gedaan natuurlijk en jij ook bedankt voor compliment en abonnement.*

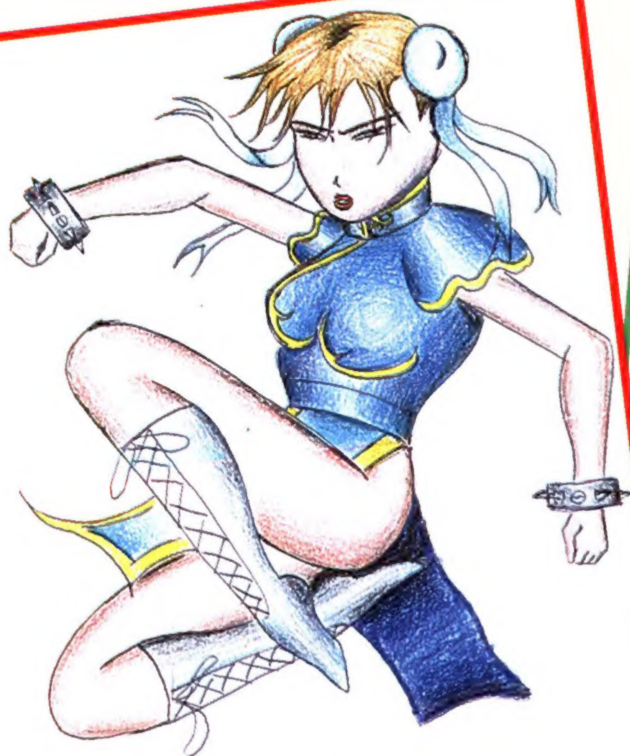
Niet voor kinderen

**Ik had een jaar geleden een Sega 16-bit met het spel Streets of Rage II. Een half jaar later heb ik een SNES gekocht om reden dat de spellen grafisch en muzikaal veel beter waren. Maar nu, wat gebeurt er, Sega begint betere en mooiere spellen te maken, maar ook hardere, zoals Mortal Kombat, met spannende beelden, spattend bloed, afgerukte koppen en dergelijke.
Maar bij de SNES, nee hoor, ze vinden het veel te hard.
Een SNES is niet eens voor kleine kinderen, ik denk dat die beter bij hun speelblokjes of driewielers kunnen blijven.
Maar toch, ik heb er geen spijt van, van mijn SNES. The next game wordt voor mij Street Fighter Super II.**
Ugur Bulut, Veghel





POSTBUS 9194, 1



Tekening: Ricardo van Duuren, Epe



Tekening: Catherina Karskens, Den Haag

Het mooiste van het spel

Ik denk dat iedere computerfreak het volgende gevoel kent. Je zit achter je computer en bent een spel aan het spelen. Gespannen zit je naar je beeldscherm te turen en het zweet loopt over je rug. Je zit in het laatste level en bent bij de allerlaatste eindbaas. Je bent er hard voor aan het knokken om hem nou eindelijk eens te vernietigen en de held van het spel te worden. Dan opeens zie je de eindbaas ontploffen en als de rook weg is, staat jouw poppetje onverslagen op het veld. Vervolgens zit je in afwachting op de knoppen van je joystick te tikken. Het is een prachtig spel en gaaf om te spelen, dus je denkt dat het vast mooi zal eindigen, maar tot je teleurstelling zie je alleen maar met grote kleurige letters 'congratulations'. Dat is echt zonde.
Het verpest het hele spel en je kijkt niet vrolijk terug op de tijd dat je het spel gespeeld hebt. De einddemo moet het mooiste zijn van het hele spel. Dat vind ik het beste bij Zelda voor de Super NES. Als je dat uitspeelt word je overdonderd met prachtige muziek en je ziet al de mensen en plaatsen waar je in het spel gekomen bent. Dat geeft een fantastisch gevoel. Nou, zo moet het bij ieder spel zijn. De einddemo moet ervoor zorgen dat je de held van het spel bent. Je moet al die tijd die je erover gedaan hebt om het uit te spelen nog een keer beleven.
Zo moet het zijn. Dan wou je dat je de hoofdfiguur zelf was en je speelt het spel nog wel twintig keer uit.

Arjan, Steenbergen







Strip: Ammar -Al Chalabi, Boskoop

NIEUW!

MEGATECH'S MANGA MANIA

Megatech, een Amerikaanse software fabrikant, heeft zich sinds kort gespecialiseerd in het ontwikkelen van Manga-software voor de PC. In samenwerking met een Japans animatie-team ontwikkelden zij reeds Cobra Mission en Metal & Lace (Battle of the Robo Babes), die in Power Unlimited nr. 1 werden besproken. Hoewel Metal & Lace arcade-georiënteerd is (one-on-one beat 'm up), richt Megatech zich met name op het wat oudere adventure-publiek. Dit blijkt bijvoorbeeld uit de vermelding op de verpakking van hun nieuwste spel, Cobra Mission. Daar staat namelijk het volgende: "contains partial nudity". Een goede reden om het spel aan een nauwkeurig onderzoek te onderwerpen. Iets wat meteen in het oog springt, is niet zozeer het bloot, want we zijn wel wat meer gewend dan de Amerikanen, maar de opvallend prachtige scenery's van Cobra Mission en de bijzondere komische situaties waar je in terecht komt in dit adventure. In het volgende nummer een uitgebreide review van Cobra Mission. Uit de verpakking blijkt tevens dat Megatech steeds twee versies van hetzelfde spel uitbrengt, een voor de 13+ spelers zonder naakt en een voor de 18+ spelers mèt alle toeters en bellen. Maar niet getreurd, als je moeder de 13+ versie heeft gekocht van Metal & Lace, zoals die in PU nr. 1 besproken werd door Ben, je kunt bij Megatech stiekem de 18+ upgrade disk bestellen voor 5 dollar. En als we Megatech mogen geloven, komt begin juni hun eerste CD-ROM titel uit, de role playing game Dragon Knight III. We houden ze in de gaten. Voordat het zover is, een voorproefje Manga-erotiek.



LANCERING JAGUAR OPNIEUW UITGESTELD

Atari is ondanks de goede bedoelingen toch weer vervallen in een oude fout. Met de Jaguar leken ze een gigantische hit in handen te hebben. Hoewel de Jaguar nog steeds alleen in Californië en aan de Oostkust (New York) verkrijgbaar is, zijn er toch al zo'n 70.000 van verkocht. Op de CES ontving het 64-bit systeem van diverse Amerikaanse tijdschriften allerlei awards, zoals "Beste Nieuwe Spelsysteem" en "Beste Technische Prestatie van 1993". Tempest 2000 (het schietspel van Jeff Minter) werd bovendien uitgeroepen tot beste spel van de CES. Geen vuiltje aan de lucht, dus?

Mis! Een paar maanden geleden beweerde de Atari-top nog eenstemmig dat de Jaguar snel zou worden geïntroduceerd in Europa, wellicht zelfs al in de loop van januari. In de weken daarna werd dat echter afgezwakt tot 15 maart, maar inmiddels is duidelijk geworden dat ook dat niet wordt gehaald. Atari gokt nu op een introductie in de zomer, hetgeen niet bepaald de beste periode lijkt om een nieuwe spelcomputer te lanceren. Volgens Atari's Press Officer Peter Walker is het probleem niet zozeer de produktiecapaciteit van de IBM-fabriek, maar zit het 'm in de levering van een of twee belangrijke componenten (waarschijnlijk de Tom en Jerry chips die het hart van de Jaguar vormen). Men is bezig dat probleem op te lossen, maar op het moment dat dit geschreven wordt ziet het er nog niet erg rooskleurig uit.

LYNX

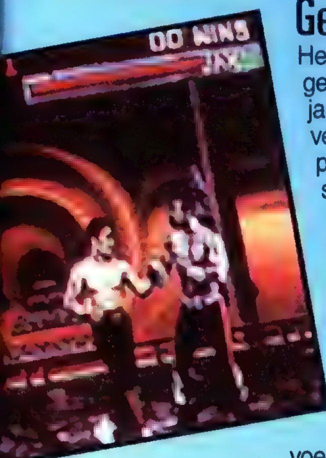
Behalve de vertraging bij de Jaguar-lancering, houdt Atari zich ook niet bepaald aan de beloften die werden gedaan over de Lynx. Volgens eindboss Tramiel en de nieuwe marketing man Valenski zou de Lynx "meerijdend met de publiciteit over de Jaguar" een nieuwe injectie krijgen. Klinkt heel aardig, maar sindsdien zijn er vrijwel geen nieuwe titels meer uitgebracht.

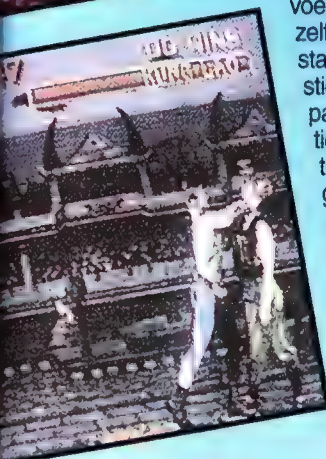
Atari, waar zijn jullie mee bezig? Volgens een officiële verklaring zijn alle softwarehuizen hun energie in de Jaguar aan het steken, zodat de ontwikkeling van Lynx-spellen tijdelijk op een zijspoor is gezet. Blijkbaar begrijpt Atari niet dat de concurrentie intussen niet stil zit en ze op deze manier dus een hoop klanten verliezen aan de Game Gear en Game Boy. Na eindeloos aandringen in Engeland heeft men trouwens beterschap beloofd, dus hopelijk hebben we vanaf volgende maand eindelijk weer eens een Lynx recensie.

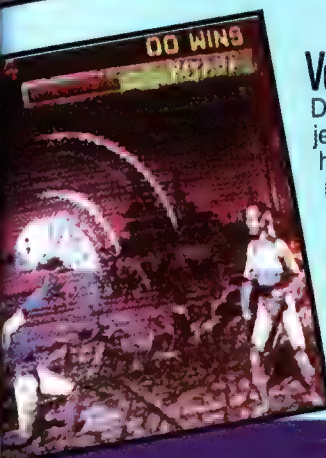
NIEUW !

MORTAL KOMBAT 2 IN DE ARCADE

In het vorige nummer 'waarschuwden' wij je al voor deze nieuwste arcade-kraker. Opnieuw zijn de programmeurs van Acclaim erin geslaagd om dit inmiddels legendarische spel nog bloederiger, geheimzinniger en briljanter te maken. Aangezien de home-console versie nog wel even op zich zal laten wachten, tracteren we jullie alvast op alle beschikbare informatie rond de extreem populaire arcade-versie.







Gelukkige knuisten

Het is de afgelopen maand dringen geweest in de speelhallen. Minderjarige Mortal Kombat verslaafden vermomden zich met pruiken en plakbaarden om ondanks de strikte minimum-leeftijdregel, toch te kunnen genieten van de vernieuwde versie van dit nu al klassieke computerspel.

Het spannende van dit nieuwe spel in de arcade spelen, is dat eigenlijk niemand weet wat hem te wachten staat. Er zijn zoveel nieuwe dimensies, moves en verrassingen toegevoegd dat alle omstanders met dezelfde verbazing naar het scherm staren als de gelukkige die de joystick in zijn knuisten heeft. De eerste paar weken wordt er door de fanatiekelingen dan ook dagelijks getraind. Dit in de hoop dat men een geheime doodklap uit knoppen tovert of opeens op één van verborgen tegenstanders stuit.

De programmeurs hebben zichzelf daarin weer overtroffen. Er zijn in Mortal Kombat 2 tot op heden al zes (!) geheime tegenstanders ontdekt. En met deel één in het achterhoofd kunnen dat er alleen maar meer worden.

Verborgen Tegenstand

De eerste geheime verrassing die je tegen zal komen is Jade, een in het groen gehulde vrouwelijke ninja die razendsnel en immuun voor projectielen is. Om haar tegenover je te krijgen, moet je in de ronde voor het vraagteken winnen met alleen de lowkick en zonder te blokken. Uiteraard moet deze overwinning vooraf gegaan zijn aan meerdere "flawless victories" en "fatalities".

De tweede geheime tegenstander, Smoke, tref je aan in de "Portal stage". Hij verschijnt iedere keer als jij je tegenstander een uppercut verkoopt (of je tegenstander jou). Om tegen hem te vechten moet je dan snel de joystick naar beneden houden en op start drukken. Hoe je toegang krijgt tot de vier andere geheime tegenstanders is nog vaag. Wat zeker is, is dat je, na vijftig spelletjes achter elkaar te hebben gewonnen (waaronder een deel tegen iemand anders), de kans krijgt om Noob Saibot (een Scorpion kloon) te ontmoeten.

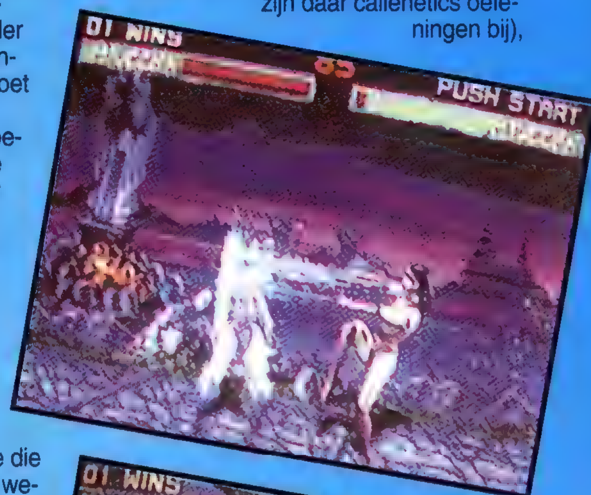
De echte junkies worden snel wakker geschud als na hun zoveelste spelletje opeens een spook uit het verleden opduikt: het prehistorische Atari tennis-spel "Pong". Degene die zover komt, zal ongetwijfeld ook alras weten hoe de drie andere geheime tegenstanders, Scarlet, Inferno en Irata, te vinden zijn. (Schroom niet om ons dit soort informatie door te spelen).

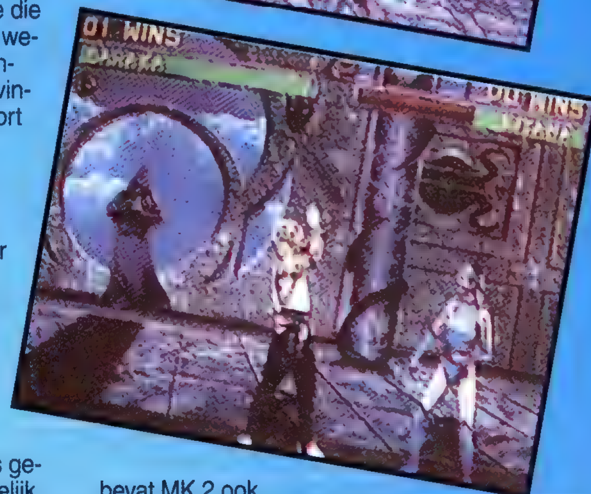
Geruchten

Alsof dit nog niet genoeg is, gonzen er ook diverse geruchten door de arcades. Mensen beweren dat je naast de standaard "fatalities" ook "animalities", "grudgalities", "stripalities/nudalities" en "barnialities" uit de kast kan toveren. Maar net als bij het meer van Lochness ligt de waarheid in de diepte. De één beweert iets gezien te hebben wat een ander onmogelijk acht. Uren naar een beeldscherm staren, heeft nu eenmaal een halucinerende uitwerking. Wat waar blijkt te zijn, is dat sommige characters wel vijf verschillende "finishing moves" hebben en dat het mogelijk is om deze op het achtergrond-decor toe te passen (gooi voor de lol maar eens iemand in de levende bomen).

Bijkeuken Van De Hel

Naast de zeer bloederige en lugubere "finishing moves" (die van Mortal Kombat 1 zijn daar callenetics oefeningen bij),





bevat MK 2 ook een aantal vertederende nieuwe slot-afrekeningen: de "babalitie" en "friendship". Bij de eerste verander je je tegenstander in een baby en na het uitvoeren van de "friendship move" geef je je tegenstander een pop, bloem, taart, konijn, kado of handtekening. De leukste "friendship moves" komen van Raiden, die een miniatuur

NIEUW!

MORTAL KOMBAT 2 IN DE ARCADE

versie van zichzelf creëert, Lui Kang, die een disco dansje doet en Shang Tsung die een regenboog tevoorschijn tovert. Vrienden voor het sterven. Dat zal de censuur-profeten deugt doen lijkt mij zo.

Het verhaal gaat verder waar deel één is geëindigd. Aangezien Shang Tsung verslagen is en zijn trouwe zesvoeter, Goro, de dood gevonden heeft, vraagt hij zijn meester Shao Kahn om hulp. Het nieuwe duivelse plan van deze eeuwenoude demonische tovenaar is om al zijn vijanden naar de "Outworld" (de bijkeuken van de hel) te lokken om ze uiteraard daar een gruwelijke dood te laten sterven. Iedere deelnemer uit Mortal Kombat 1 (Kano en Sonya uitgezonderd) heeft wel weer een goede reden om zich in het vagevuur te wagen. Nieuwe kandidaten zijn de mutant Baraka, de majoor van Sonya Jax, de tweelingzusjes Kitana en Mileena, de monnik Kung Lao en de inmiddels bekende Reptile. Het mooiste is dat wanneer je na dagen achtereen spelen, eindelijk de laatste tegenstander om zeep geholpen hebt, het einde bij ieder character volkomen anders is.

De exacte details over de verschillende overwinningen en fatalities moet je met deze aanwijzingen toch wel zelf kunnen ontdekken. Neem maar van mij aan dat je niet teleurgesteld zal worden. Nog nooit zag ik zoveel zwarte magie, duivelse martel-technieken, bloedige ledematen en ingewanden in één spel. Opnieuw hebben de heren van Acclaim een overweldigend meesterwerk afgeleverd.

KEES







SHANG TSUNG
-fatality #1: highkick drie seconden lang vasthouden en weer loslaten.(zorg wel dat je dichtbij je tegenstander staat.
-fatality #2: block vasthouden, up, down, up, lowkick.
-fatality #3: lowpunch vasthouden aan het begin van het finishing gebeuren en loslaten op het moment dat de woorden "finish him/her" klinken.
-friendship: block vasthouden, back, back, down, back, high kick

Sub Zero
-fatality #1: forward, forward, down, highkick (naar je tegenstander toe lopen), forward, down, forward, forward, highpunch.
-fatality #2: lowpunch vasthouden, back, back, down, forward en lowpunch loslaten op redelijke afstand van je tegenstander.
-friendship: back, back, down, highkick + lowkick
-babality: down, back, back, high kick

SCORPION
-fatality #1: block vasthouden, up, up, high punch, block loslaten.
-fatality #2: block vasthouden, down, down, up, up, block loslaten
-fatality #3: highpunch vasthouden, down, forward, forward, forward, highpunch loslaten.
-friendship: back, back, down, highkick
-babality: down, back, back, highkick

RAIDEN
- fatality #1: lowkick vasthouden, naar de tegenstander lopen, en lowkick loslaten
-fatality #2: idem als #1 maar dan moet je nadat je de lowkick hebt losgelaten vaak en snel block en lowkick indrukken.
-fatality #3: highpunch tien seconden vasthouden en vlakbij je tegenstander loslaten
-friendship: down, back, forward, highkick
-babality: block vasthouden, down, down, up, highkick

REPTILE
-fatality #1: back, back, down, lowpunch
-fatality #2: block vasthouden, up, up, down, highpunch, block loslaten, forward, forward, down, highkick
-friendship: back, back, down, lowkick

MILEENA
-fatality #1: forward, back, forward, lowpunch
-fatality #2: highkick drie seconden vasthouden en weer loslaten
-friendship: down, down, down, up, highkick
-babality: down, down, down, highkick

KITANA
-fatality #1: lowkick vasthouden, forward, forward, down, forward, lowkick loslaten.
-fatality#2: block, block, block, highkick
-friendship: down, down, down, up, lowkick
-babality: down, down, down, lowkick

KUNG LAO
-fatality#1: forward, forward, forward, lowkick
-fatality#2: lowpunch vasthouden, back, back, forward en lowpunch loslaten.
-friendship: back, back, back, down, highkick
-babality: back, back, forward, forward, highkick

LUI KANG
-fatality #1: down, forward, back, back, highkick
-fatality #2: de joystick 360 graden van de tegenstander afrollen
-friendship: forward, back, back, back, lowkick
-babality: down, down, forward, back, lowkick

JAX
-fatality#1: lowpunch vasthouden, forward, forward, forward, lowpunch loslaten
-fatality#2: block, block, block, block, lowpunch
-friendship: block vasthouden, down, down, up, up, block loslaten en lowkick
-babality: block vasthouden, down, up, down, up, lowkick, block loslaten.

Johnny Cage
-fatality #1: down, down, forward, forward, lowpunch
-fatality #2: forward, forward, down, up
-fatality #3: idem als #2 en dan down, lowpunch, lowkick, block
-friendship: down, down, down, down, highkick
-babality: back, back, back, highkick

BARAKA
-fatality#1: blok vasthouden, back, back, back, back, highpunch, blok loslaten
-fatality #2: back, forward, down, forward, lowpunch
-friendship: blok vasthouden, up, forward, forward, highkick, blok loslaten
-babality: forward, forward, forward, highkick.

NIEUW !

WOLFENPAC

Wat hebben B.J. Blazkowicz, PacMan en Samantha Fox met elkaar gemeen? Heel eenvoudig; ze komen voor in het zelfde spel, namelijk Wolfenstein3D. Hoe dat zo gekomen is?











Gamers over de hele wereld werden twee jaar geleden blij verrast met Wolfenstein3D, het bekende 'schiet op de nazi's' spel dat een nieuwe standaard zette op het gebied van PC-spelen. Naast de revolutionaire 3D-technieken en de zeer eenvoudige bediening viel Wolfenstein op doordat Id Software, de makers van het programma, zogenaamde 'editors' verspreidde. Dat zijn programma's waarmee spelers met 'n beetje programmeerkennis zelf nieuwe levels van het betreffende spel kunnen maken. Een aantal van deze huisvlijtprodukten is nu samengebracht op het eerste deel van de Silver Collection, een CD-ROM serie van Precision Software Publishing. Het resultaat is verrassend. In het oorspronkelijke Wolfenstein is het de bedoeling dat je ontsnapt uit een kasteel vol nazi's en herdershonden. De muren van Kasteel Wolfenstein zijn daarbij overvloedig versierd met afbeeldingen van Adolf Hitler en swastika's in alle soorten en maten. Schieten op nazi's en honden was al een bloederige toestand, maar één liefhebber ging dit niet ver genoeg; hij maakte Wolfenstein3D Gory Graphics, een variant waarbij van getroffen tegenstanders eerst het hoofd explodeert voordat ze dood neervallen, en waarbij een schot op een herdershond een gapende wond oplevert waaruit liters bloed stroomt. De maker van W3Dsmile stoorde zich aan de afbeeldingen van Hitler en verving die door Smile's, de bekende ronde lachende hoofdjes. Verscheidene hobbyisten besloten de soldaten te vervangen door PacMannen, waarbij een shareware-programmeur het beste van drie werelden bijeen probeerde te krijgen in PacWolf, een W3D-versie waarbij soldaten zijn vervangen door PacMannen, de 'gore' is verhevigd met veel spattend bloed en de kop van Hitler is vervangen door die van Homer Simpson. Net zo vreemd is eigenlijk W3DRobot, waarin een futurist de Android Ed-209 uit Robocop als extra tegenstander heeft toegevoegd. Naast humor zijn sommigen het politieke geweld met seks te lijf gegaan. Opvallendste variant hierbij is R-Wolf, een versie waarbij alle afbeeldingen van Hitler zijn vervangen door posters van zingend model Samantha Fox. Benieuwd wat de hobbyisten met Doom gaan doen, want daar zijn inmiddels ook editors voor verkrijgbaar.

NIEUW !

OLD SCHOOL IS COOL

Mode in Power Unlimited. Zijn we nu helemaal...? We dachten dat het geen kwaad kon. Je zit natuurlijk de hele dag met de snuffert achter het beeldscherm en straks ga je de straat op in een outfit die echt niet meer kan. Je moet natuurlijk wel een beetje bijblijven. Vandaar.
De laatste modetrend is Old School. Mode die je met wat geluk uit de hutkoffers van je vader en moeder op zolder kunt plukken, ze is namelijk rechtstreeks afgeleid uit het modebeeld van de jaren 70. Als je vader en moeder hun hippie-verleden achter zich hebben verbrand omdat ze jou willen laten geloven dat zij vroeger altijd keurig netjes en oppassend waren, kun je voor deze trend terecht in elke zichzelf respecterende modezaak. De One Star en Dr.J.Classic schoenen van Converse passen precies in dit beeld. Als we Converse mogen geloven gaan deze schoentjes de peperdure hi-tech sportschoenen in 1994 uit het modebeeld verdringen.
Wij hebben je in elk geval gewaarschuwd.



GEREEDSCHAP-NIEUWS

Uit het zeer omvangrijke programma van joystick-fabrikanten, haalden we wat krenten die ons opvielen.

LOGIC 3 FREEWHEEL VOOR SNES EN SEGA

Wellicht bekend van PC en Amiga, nu ook verkrijgbaar voor SNES en Sega. Sturen, gasgeven en remmen als Jos Verstappen!
Prijs-indicatie f 125,-.

NOSTALGISCHE QUATRO EN PINTO

Doen sterk denken aan vooroorlogse joysticks. Voor wie maar niet kan wennen aan die ergonomische moderno gevallen. Natuurlijk wel met de allemodernste technieken. Prijsindicatie f 50,-.

PHANTOM

Een beest van een joystick voor de SNES. Maar liefst 30 centimeter lang en met een robuustheid en button-formaat dat de agressiefste benadering weerstaat. Prijsindicatie f 100,-.







NIEUW!

VIRTUAL REALITY, EEN STAP IN EEN NOG ONONTDEKTE WERELD

Virtual Reality is een term die door magie omringd wordt. Sommige mensen menen dat het de belangrijkste ontwikkeling is sinds de uitvinding van de taal. Er staat ons een geheel nieuwe wereld te wachten, klaar om ontdekt te worden. PU ging in Engeland op bezoek bij het bedrijf Virtuality, de meest vooruitstrevende pionier op het gebied van VR gaming, en schift de werkelijkheid van de fictie.

PARACHUTE SPRINGEN MET CAMMY OP DE MAAN

Op het PU-hoofdkwartier hebben we de benen op de tafel gelegd en brainstormen we over het begrip Virtual Reality; de door de computer voortgebrachte kunstmatige werelden.
Bjørn spreekt over een parachute-cursus die hij ooit nam. Om de val te oefenen moest hij springen boven een gigantische, met gaas afgedekte ventilator, die hem in de lucht hield. Met een VR bril op, die het tuimelen door de lucht in beeld en geluid zou simuleren, had die ervaring veel realistischer geweest. Ben haalt het voorbeeld aan van een Amerikaans bedrijf dat momenteel 120 miljoen dollar zoekt om een buggy op de maan te zetten waarmee mensen op aarde via de satelliet en een robot een ontdekkingsrit over het landschap kunnen maken. Aangetast door recente realtime ervaringen heb ik het over mijn voornemen een VR-vriendin te ontwerpen waarmee ik elke avond naar de Seychellen reis. Mocht ze willen weten hoe ik me voel, dan laat ik hartjes vliegen of een donderwolkje boven m'n hoofd verschijnen. Zij kan zich dan of tot Marilyn Monroe of Cammy transformeren. Uit dit gesprek blijkt al dat Virtual Reality een denkbeeldige wereld is die zich momenteel alleen nog door onze fantasie (en een heleboel hardware problemen) laat beperken.



Je kijkt niet naar de show, je bént de show!


De Visette nieuwe stijl heeft veel weg van een mega-zonnebril.

PONG IN VR

Virtual Reality is een begrip dat nog bezig is zichzelf te definiëren. Wereldwijd zijn vele bedrijven bezig hard- en software toepassingen te vinden voor onder andere de medische, industriële en militaire wereld. Een arts kan in de toekomst voor de operatie nog even op een denkbeeldige computerpatiënt oefenen, een vliegtuigfabrikant kan zijn nieuwe 797 in VR proefdraaien voordat het miljardenproject in produktie komt. De militair van de toekomst moet vooral een geoefend gamer zijn, want hij zal opgeleid worden met door de computer voortgebrachte gevechtssimulaties, die dankzij een gigantische database op elke willekeurige plek op de aarde (of het universum) gesitueerd kunnen zijn. Telecommunicatie bedrijven besteden veel geld aan het onderzoek naar hoe de enorme data die een VR-wereld vereist, over de telefoonlijnen te sturen. VR-knutselaars hebben al geoefend met een spelletje tennis in de

NIEUW!


Bril-helm hoofdzaak.

IK STERF, MAAR NIET HEUS

De telefoon rinkelt. Bjørn, die in de toekomst via een cybernetische ingreep een telefoon in zijn hand zal laten inbouwen, neemt op. Het bedrijf J&R Virtual Reality Entertainments uit Gorinchem nodigt ons uit even een spelletje Dactyl Nightmare op de Virtuality 1000 CS te komen spelen. Niet veel later sta ik voor een soort van geel-zwarte regenton zonder wanden waarin haantje de voorste Bjørn plaats neemt. Ik zie op een televisiescherm naast de installatie een kleurig platform in een onpeilbare duisternis. Vier trappen lopen naar hoger gelegen platforms. Geboefte duikt op vanachter bogen en wordt door Bjørn vakkundig aan scherven geblazen. Dan duikt in de modernste hedendaagse technologie de onvermijdelijke pterodactyl uit de lucht die Bjørn naar 100 meter tilt en virtueel te pletter laat vallen. Mijn beurt.
Ik krijg de joystick in m'n handen geduwd die ik in één hand voor me uit moet houden. De ene knop dient om te lopen, de ander om te schieten. Ik krijg een kolossale helm (de zogeheten 'visette') op m'n hoofd geplaatst die verrassend licht is. Ik ben afgesloten van de buitenwereld, het geluid zit in m'n hoofd en voor het brandpunt van mijn ogen smelt de wereld, die ik zo even op het scherm zag, samen. Nu zit ik er middenin. Hoe ik m'n hoofd ook draai, deze wereld draait mee.
Maar poef, ik word neergeschoten en knal uit elkaar. Onmiddellijk ben ik weer aan één stuk, 1-0 voor de bad guys maar niet lang. Na tweeeneenhalve minuut herinner ik me naar boven te kijken en weet nog net het prehistorische monster in duikvlucht terug naar de oudheid te sturen. Afgelopen, de helm gaat af, even rollen mijn ogen nog alle kanten op maar dan ben ik terug in de werkelijkheid. 'Wow' is alles wat ik kan uitbrengen.

tele-cyberspace.
De ene speler serveerde in Amsterdam, de vernietigende backhand return kwam terug uit Canada!

THUIS OP DE BUIS

Uiteraard heeft de spelletjesindustrie ook een vette vinger in de virtuele pap. Een goede videogame heeft al iets van Virtual Reality in zich: de speler gaat op in de gameplay, is de hoofdpersoon van het verhaal en is degene die kan bepalen wat er op het scherm gebeurt. We zeggen niet: 'Mario zit op level 5' maar 'Ik zit op level 5'. De volgende stap is dat de speler echt in het spel zit, in het scherm. Door de ogen van Sonic ziet de speler in 3D voor, achter, boven, onder en naast zich de Green Hill Zone. Hij neemt in razende vaart de loops en ervaart dezelfde G-krachten die Sonic hierbij trotseert.
VR thuis op de buis laat nog even op zich wachten. Project Reality van Nintendo zal het vermogen hebben om virtuele ervaringen te gaan leveren. Al in 1986 was voor de NES een PowerGlove gemaakt, een datahandschoen waarvan elke beweging op het scherm geregistreerd werd. De PowerGlove was z'n tijd net iets te ver vooruit. Sega kondigde vorig jaar al hun Sega VR bril aan maar het apparaat is tot na de zomer uitgesteld. Alleen in pretparken en arcades zijn diverse VR-spelervaringen beschikbaar.

GRATIS VIRTUAL REALITY!

Met een grijns op z'n gezicht vertelt de eigenaar van J&R, John Ruane, dat dit slechts het begin is. De Engelse fabrikant Virtuality gaat in april de nieuwe 2000 lijn van deze machine introduceren. Van de Virtuality 1000 zijn twee versies beschikbaar, een sitdown en een stand up. Wereldwijd staan er zo'n 360 van deze apparaten in de arcades verspreid. De machines worden aangedreven door een eenvoudige 486 wat het simpel maakt een andere spel op te starten. Op de sitdown zijn twee flight simulators te spelen, op de stand up is er ook het fantasy RPG Legend Quest en het shoot 'm up spel GridBusters voor de ervaren VR-gladiatoren. De 1000 machines kunnen ook aan elkaar gelinked worden waardoor twee spelers met en tegen elkaar kunnen strijden. Voor zo'n ƒ 2500,- per dag is het apparaat te huur om verjaardagsfeestjes op te luisteren.
In juli vindt in Utrecht de MegaFestatie plaats, een acht dagen durende jongerenbeurs waar PU ook aanwezig zal zijn. De cyberafdeling van de organisatie is van plan voor die dagen twee stand up 1000's te huren en gratis een ritje beschikbaar te stellen.

WHACKY OL' ENGLAND

Mijn belangrijkste reden om naar Engeland af te reizen: de Virtuality 2000 machine te ervaren. Vlak voordat ik vertrek, spreek ik in Amsterdam een Engelsman die me vraagt wat ik in de 'Good ol' country' ga doen. Ik vertel hem dat ik naar Londen en Leicester ga. "Ga niet naar Leicester", roept hij geschrokken, "daar zijn de mensen echt heel erg weird". Rare opmerking, denk ik nog.

NAAR KARACHI EN TERUG

Zwaarverkouden zit ik in de trein die mij naar het hartje van het Britse platteland voert. Ik kijk uit het raam waar ik een enorme loods zie staan.



Met deze handschoen kun je de virtuele objecten voelen als het ware.

NIEUW!



Ik ben een Cyberwarrior, riep de gek.



De aktie in het VR-spel Zonehunter is razendsnel.


'Eet je wel je Wetabix?'

Een vliegtuigloods? Nee, het blijkt de Weatabix fabriek, de fabrikant van het heilige Engelse ontbijt. Even later ben ik Leicester. Wanneer ik het station uitloop, lijkt het wel alsof ik Karachi inwandel. Alle taxi chauffeurs zijn Pakistani's. "Taxi, sahib?" Hoestend en snotterend zit ik naast de chauffeur. "Eet je wel je Weatabix?" vraagt hij. Op mijn 'No' antwoordt hij "daarom ben je ziek". Rare, rare jongens, die eilandbewoners.

VIRTUEEL HARD WERKEN

Bij het Virtuality gebouw opent een receptioniste met een wannabee Marge Simpson kapsel wantrouwend de beveiligde glazen deur. Ik word opgewacht door de PR dame Helen Horner. Meteen voert ze me mee naar de demonstratiekamer waar vier Virtuality 2000's staan te pronken. Ik krijg gelijk de visette nieuwe stijl op, geen helm maar een soort buiten model zonnebril en zeer makkelijk zelf te bedienen, en ben gelijk vertrokken voor een rondje Virtual Boxing. Met de joystick als bokshandschoen ram ik de tegenstander en m'n eigen coach een blauw oog maar ga al snel neer. Helen stelt voor eventjes met me te sparren. Plotsklaps zit onder haar schattig wipneusje een twintiger jaren hangsnor met krul en mep ik haar alle kanten op. Het spel is leuk, kent zelfs special moves, maar is verder niet echt bijzonder. Het tweede spel echter, ZoneHunter, is heel tof. A la Doom loop ik als cyberwarrior met een stevige gun in mijn klauw door een gangencomplex waar allerlei tuig graag mijn kogels slikt. De aktie is razendsnel en komt van alle kanten. Helen, die me virtueel in de rug dekt, belooft me een kettingzaag op het laatste level maar op level drie ben ik al uitgeput. De visette gaat af, ik druip van het zweet, wat een spel! ZoneHunter heeft iets wat in de eerste generatie spelen nog een beetje ontbrak, namelijk gameplay.

DE NINTENDO VAN VR

"Wat nu?", vraagt Helen me. Ik vertel haar dat ik graag het bedrijf zou zien, de programmeurs en ontwerpers zou willen spreken maar de rest van het gebouw is allemaal off limits voor me. Ze verdwijnt even om later terug te komen met twee mannen: Jason Woodward, de programmeur en Andy Smith, zijn chef. Jason wordt me voorgesteld als de wizkid van VR maar heeft een stropdas om: een programmeur met een stropdas, dat klopt niet, dat is zielig. Andy en Helen zitten bij het interview om er voor te waken dat Jason zijn mond voorbij praat over allerlei gevoelige zaken waar Virtuality mee bezig is. Ik begin onschuldig met de vraag wat hij van Nintendo's Project Reality vindt. "Uhhuh, daar kunnen we niets over zeggen, dat is vertrouwelijk", onderbreekt Andy. Ik probeer het met te vragen naar de samenwerking met Sega waar de Engelse pers over bericht heeft maar Andy waakt en blaft: "Geen commentaar". Het is me duidelijk dat Virtuality een stevige speler in de toekomstige VR-Wars van de entertainment wereld denkt te worden, dat ze een technologie in huis hebben die felbegeerd wordt door alle grote jongens, maar om met Andy te spreken: "Dat heb je mij niet horen zeggen."

MEGA VR COUCH POTATOES

In Londen spreek ik Martin Cavenagh, de charismatische woordvoerder van de VR User Group, een stel VR hobbyisten. Cavenagh heeft de 2000 versie van Virtuality nog niet gezien maar vindt hun eerste spelen op de 1000 nog geen echte virtuele ervaring. De speler krijgt weliswaar een wereld in 360 graden, maar het is in een ongeloofwaardige computerwereld. Volgens Cavenagh zijn er momenteel twee spelen beschikbaar die een voorproefje geven van VR gaming. Het spel Doom voor de PC geeft een idee van het eerste persoon perspectief waarmee door een VR game gewandeld wordt, het spel Myst op de Mac CD ROM plaatst de speler qua verhaal en inhoud in een denkbeeldige wereld waarin hij op ontdekkingstocht kan gaan. Hij hoopt dat VR een nieuw communicatiemiddel wordt. In zijn toekomst zet de speler zijn databril op, draait het nummer van InterNet en komt in een visuele, tastbare cyberspace terecht waar de speler in allerlei kunstmatige werelden mensen uit de hele wereld kan ontmoeten. Over een aantal jaar zal Virtual Reality net zo wijd verspreid zijn als nu de televisie. Er staat ons een nieuwe manier van ervaringen beleven te wachten waardoor betere vormen van werken, communiceren en vrije tijdsbesteding zullen ontstaan.


Beeld Space Joystick

WELCOME TO PU-SPACE

Maar voorlopig moeten we ons behelpen met onze eigen aantrekkelijke fantasiën. Hopelijk laat de toekomst niet zo lang op zich wachten.


Helicopter-view.

EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joypads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit. Streng maar rechtvaardig.

ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredakteuren? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf! Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.

Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam



Tekening: Arjan van Leeuwen, Geldrop



ADAM

Kan goed zwemmen en durfde met de boot naar Engeland. Wilde oma opzoeken en had een scoop over Virtual Reality. 'Een wát over wát, jongen?' 'Een scoop over Virtual Reality, oma.' 'Geeft niks hoor knul, als je maar plezier hebt.'

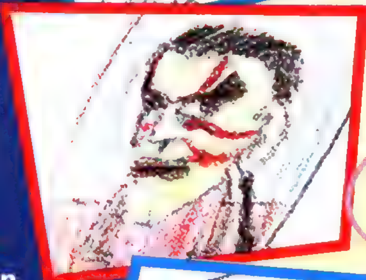
Spel van de maand: 2000SD (Virtual Reality)



BEN

Of we het moeten zien als Ben's laatste waarschuwing? Ben doet het iedereen nog één keer voor? Nee, zo zit Ben niet in elkaar. De man paart een ego zo groot als de Dom van Utrecht aan een ongekende bescheidenheid. Het was meer zoiets van: dat moet toch niet zo moeilijk zijn, zelf een adventure maken. PJ hielp.

Spel van de maand: Bitmonster!



BJØRN

Het is natuurlijk niets geworden tussen Bjørn en Cammy in Las Vegas. Hij moest gewoon terug naar Nederland en zij heeft nu via hetzelfde uitzendbureau een klus als paas-bunny voor een groot warenhuis. Bjørn ongelukkig, Cammy ongelukkig, maar beiden om een andere reden.

Spel van de maand: Sim City (PC)



DAVID

Nog voordat onze fruitmand was bezorgd, was David al weer gewoon aan het werk, alsof er nooit een zware kaak-operatie had plaatsgevonden. Wat een karakter, wat een mentaliteit! De fruitmand kon nog net worden afbesteld.

Spel van de maand: Jump Raven (Mac)



KEES

Kees, onze Kees into Funk? Tenenkaas en Earl Grey, wat is er met hem gebeurd vorige maand in New York? Kees Mental Case? Fok man, geen zweet, steeds cool! Funkotron is fun, maar rap blijft rap.

Spel van de maand: Toe Jam & Earl (Megadrive)



MICHAEL

Er is opnieuw iets tussen Michael en zijn afstuderen gekomen. Terwijl de meeste studenten leren om niet te hoeven werken, werkt Michael om niet te hoeven leren. Zijn werk: journalistiek en iedereen weet dat je daarvoor niet hoeft te leren.

Spel van de maand: American Revolt (PC)



THOMAS

Namens zijn nieuwe diensttijdvervangende baas laat Thomas vragen hoelang het nog duurt voordat jullie lid worden van Amnesty International. Er is nog veel te doen, erger nog helaas, er is steeds meer te doen. Wordt vervolgd.

Spel van de maand: Top Gear 2 (SUPERNES)

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD

GRAPHICS
Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

GELUID
Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN
Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel.

HOUDBAARHEID
Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-TAKTIEK
Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDCIJFER
1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

4-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen, maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 *en hoger*. Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM.
Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.

RAPPORT

GRAPHICS 8,8

GELUID 7,0

▲ Te gekke animaties

▲ Veel humor

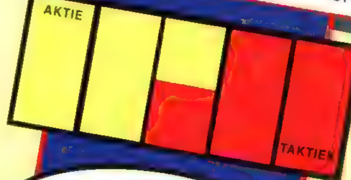
▲ Veel verschillende vijanden

▲ Veel levels

▼ Je kan geen andere speler kiezen

▼ Het geluid is wat minder

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



9

PU Power Premium

Eindoordeel



POWERKID is enthousiast. Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.



POWERKID twijfelt. Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.



POWERKID waarschuwt. Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.

IN DE BALKEN

SPEL-COMPUTER
Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.
Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRIJZEN
Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

Danke! Danke!
Spellen en apparatuur om op te spelen werden ter beschikking gesteld door:

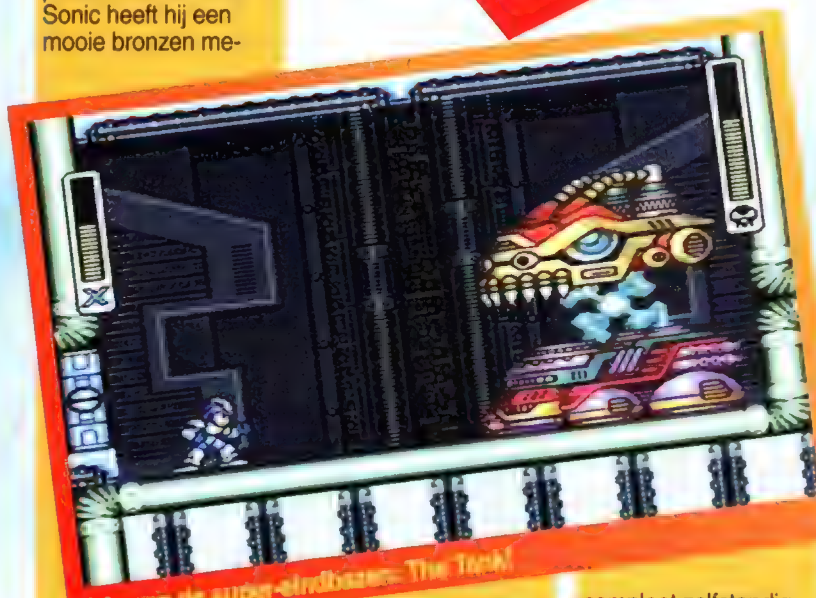
ATARI, Vianen
NINTENDO, Nieuwegein
INTERSERVICES, Tiel
SEGA NEDERLAND,
OMEGA ELECTRONICS, Ede
VANDEWATER ENTERPRISE. Amsterdam
COMPUTER COLLECTIEF, Amsterdam
VIRGIN MEGASTORE, Amsterdam
COMPENDIUM, Amsterdam
COLUMBIA TRISTAR, Hilversum
HOMESOFT, Haarlem

MEGA!

The saga continues... Na MegaMan I, II, III, IV en V voor gameboy en NES heeft MegaMan X eindelijk de 16-bit wereld betreden. MegaMan X is niet nummero 10, zoals de titel doet vermoeden maar X staat gewoon voor `iks'. Het is dan ook niet zomaar een vervolg op de uitgespeelde voorgangers! Capcom heeft MegaMan totaal nieuw leven ingeblazen. Hij is nu sneller, beter, mooier en hoe kan het ook anders: moeilijker! Zoek je een uitdaging? Stop met zoeken, hier is er een voor je.

NET GEEN GOUD

MegaMan heeft natuurlijk een speciaal plaatsje ingenomen in de gamewereld. Net na de gedeelde eerste plaats van Mario en Sonic heeft hij een mooie bronzen medaille weten te veroveren op de populariteits olympics. Jammer dan ook dat Nintendo Nederland pas zo rond juni dit jaar met het spel op de markt gaat komen.



Eén van de super-eindbazen: The Tank!

IJZEREN PLANTENBAK

Wat gaat er allemaal aan het verhaal vooraf? Het verhaal wordt verteld door Dr. Cain. Hij is eigenlijk een plantkundige die op zoek is naar fossielen van Mesozoise planten maar met zijn detector heeft hij een groot metaal object ontdekt. Het blijken de overblijfselen te zijn van een ondergronds laboratorium waarin vroeger Dr. Thomas Light zijn onderzoek deed. In de vage notities van Dr. Light staat dat er zich ergens een capsule moet bevinden. Na lang zoeken vindt Dr. Cain de capsule met daarin een robot. Die robot blijkt `X' te zijn, een robot die compleet zelfstandig kan denken en zelf beslissingen kan nemen. Dr. Cain maakt samen met X een paar reploids, die perfect lijken te functioneren.

FLIPPEN IS IN

Een aantal maanden later flippen de reploids en verwonden een paar mensen, dus Dr. Cain stelt een team van robots samen onder leiding van de superreploid Sigma om de geflipte reploids te vernietigen. Helaas flipt ook Sigma en met zijn team gaat hij op pad om al het menselijke leven te beëindigen. X en Zero, de nieuwe leiders van het AGRT (Anti Geflipte Reploids Team), besluiten alles te doen om Sigma en zijn team te verslaan en de mensen weer een vredig leven te geven.

1001 NACHTEN?

'Een verhaal als vele andere verhalen', zou je denken. Inderdaad, maar daar gaat het natuurlijk niet om. Je hoeft het nu in ieder geval niet meer in de handleiding te lezen, want daar staat hetzelfde verhaal in vijf pagina's! Het probleem is nu wel duidelijk: Sigma is veel te sterk om hem zo maar te verslaan. X moet dus eerst zorgen dat hij aan kracht wint. Hij is speciaal ontworpen om wapens van andere reploids te kunnen aanpassen voor eigen gebruik, maar dan moet hij wel eerst die reploids verslaan! Je raadt het al: alle acht reploids zijn de `bosses' van hun eigen level, en Sigma is de eindbaas. Kippetje?

NO WAY!

Niet dus. Na de acht bosses te hebben verslagen, moet je het weer opnemen tegen Sigma. Forget it, bud. Sigma is veel te sterk. Oefen eerst nog eens op nog eens acht, veel moeilijker geflipte reploids!

RAPPORT

GRAPHICS 8,2

GELUID 8,4

▲ Platformspel van het jaar

▲ Uitdaging van het jaar

▼ Komt pas in juni officieel uit (snik)

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



9³

PU Power Premium



MegaMan X is zo ongeveer het moeilijkste spel van dit moment. De bosses zijn (bijna) niet te verslaan! Strategie is vereist, want alleen in de goede volgorde heb je een kans om de geflipte reploids naar Reploid Hell te sturen. Gelukkig heb je altijd de PU bij de hand. Gebruik de volgende pagina's goed, want je zal ze nodig hebben. Voorlopig ben ik nog wel even bezig met nog meer tips en truuks voor jullie bij elkaar te zoeken want voor mij is MegaMan X meer dan een spel, het is een missie! Prachtige 16-bit graphics en stereo geluid doen je de NES en Gameboy versies van MegaMan bijna vergeten. Sorrie, ik moet even een traan wegpinken.... BJØRN

SNES

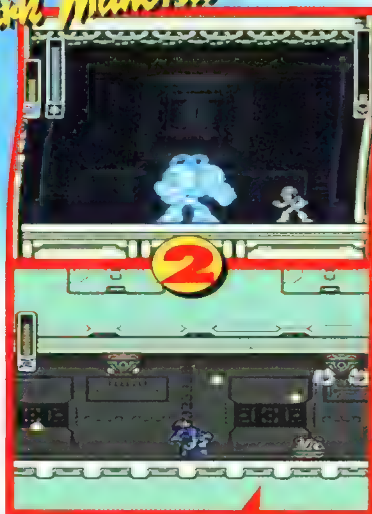
Prijs: nog niet bekend • Fabrikant: Capcom

MAN X

EINDBAZEN & LEVELS



Als Chill de ring pakt, spring van de muur en schiet. Gebruik de Fire Wave om de genadeklap te geven.



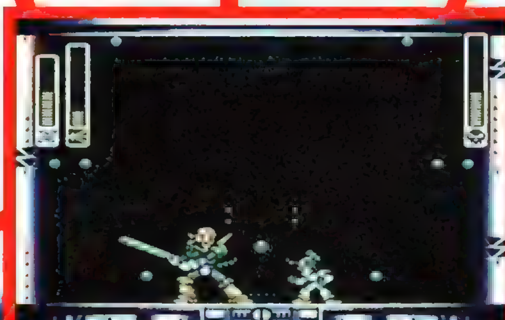
Zorg dat je zo ver mogelijk van de Spark Mandrill wegblijft. *Met de Shotgun Ice kan je hem bevriezen* en dan hoeft dat niet zo'n probleem te zijn. Hou je hand op de spring knop!



Blijf aan de muur kleven tot dat je je kans krijgt om hem met de Electric Spark te zappen.



Ren onder de Mammoth door als hij springt en vuur regelmatig een Storm Tornado zijn richting in.


Hoe je de Mega eind baas Sigma om zeep helpt zoek je zelf maar uit!



Wacht met schieten tot hij op de grond staat, want als hij zwemt is er geen beginnen aan. Gebruik de Rolling Shield.

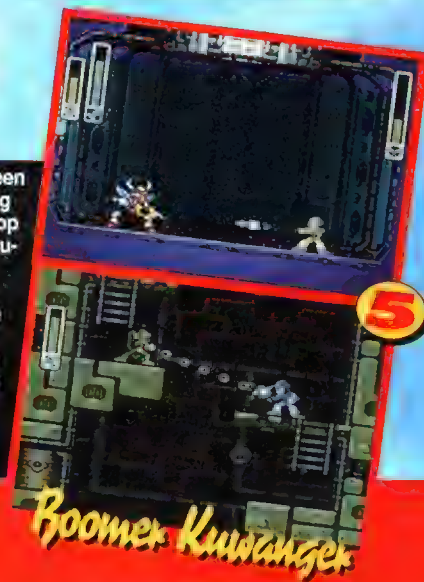
Vanaf deze positie kan je hem makkelijk met de B-Cutter raken. Ga wel uit de buurt als hij begint te schieten.



Zorg dat je in het midden van het platform staat en gebruik de Chameleon Sting. Als je te ver aan de kant staat word je ervan af geblazen.

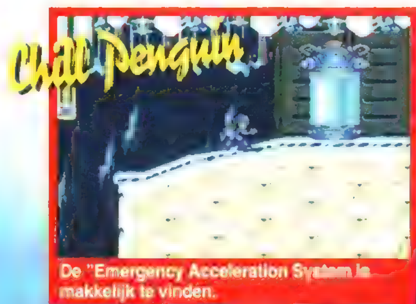


Begin meteen met Homing Torpedo's op hem af te vuren. Zorg dan dat je een andere positie kiest en ga verder met je attack.



P O W E R U P S & W A P E N S

MEGAMAN X

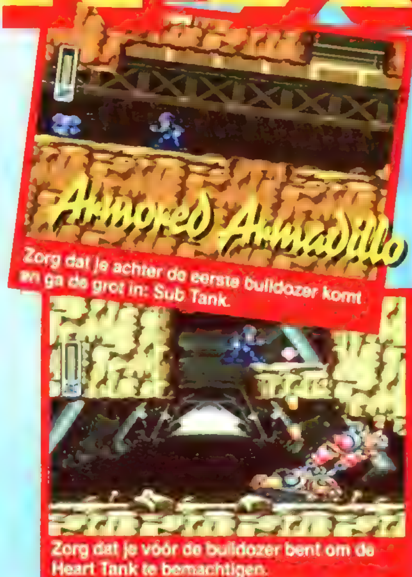


De "Emergency Acceleration System is makkelijk te vinden.



Ga tegen de muur staan, gooi een B-Cutter en pak de Sub Tank.

Gebruik de B-Cutter om de Heart Tank te bemachtigen.



Zorg dat je achter de eerste bulldozer komt en ga de grot in: Sub Tank.

Zorg dat je vóór de bulldozer bent om de Heart Tank te bemachtigen.



Gebruik de draaikolk om op het schip te komen en schiet daar op zodat hij zinkt...



...ga met het schip mee naar de bodem...

...versla de draak en je vindt een Heart Tank.



Gebruik de B-Cutter om de Heart Tank te bemachtigen.

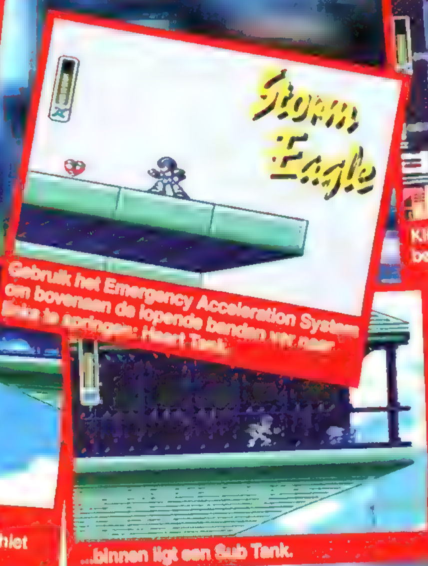


Spring naar boven de berg op en versla dit monster...

...dan vind je het broodnodige Body Armor. In deze stage is ook een Heart Tank. In de grot moet je stenen vernietigen en dan naar beneden gaan.



Klim rechts van de hoge witte mast iets naar beneden en spring ver naar rechts. Schiet de muur kapot om de Super Helm te krijgen.



Gebruik het Emergency Acceleration System om bovenaan de lopende banden [illegible] links te springen: Heart Tank.



Schiet het kanon op de buis kapot en spring erop, ga mee naar boven en schiet het raam aan diggelen...

...binnen ligt een Sub Tank.

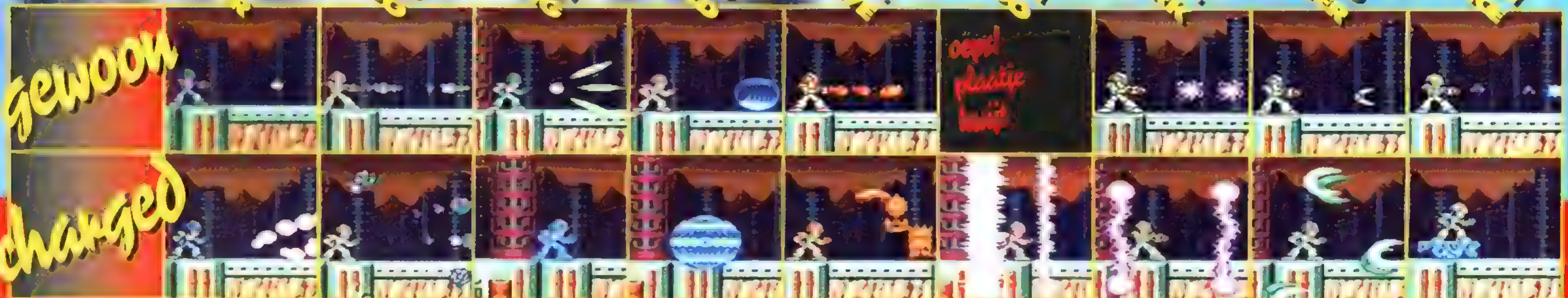


Onder de mijnwerkers ligt een Heart Tank aan de rechterkant. Aan de linkerkant ligt overigens een extra leven!



Ren en spring naar links vanaf het bovenste linkse platform met de mijnwerkers. Vernietig de stenen of gebruik de B-Cutter: Sub Tank.

Hierboven laat ik zien in welke stages de verschillende hulpmiddelen te pakken zijn. Sommige van de Heart- en Sub Tanks zijn niet in beeld maar vertrouw op me, spring in de leegte! Onderaan zie je de verschillende wapens. "Charged" kan je pas gebruiken als je voorbij de eerste 8 stages bent. BJØRN



TOPGEAR 2



Als je een ronkende, rokende, vuurspuwende en alles verpletterende V-12 onder je kont wilt hebben, grijp dan nu je kans. Ik weet hoe frustrerend het kan zijn als je zelf nog geen rijbewijs hebt en afhankelijk bent van de rijstijl van anderen. Er is altijd wel wat om over te zeiken. De een rijdt alsof de doodstraf staat op te hard rijden terwijl de ander als een kamikaze zoveel mogelijk andere weggebruikers probeert weg te vagen. Die tijd is voorbij! Kruip met Top Gear 2 zelf achter het stuur en scheur met 250 km/h over 64 circuits naar de overwinning. Speeding is cool!


Kick Ass in one-player mode!

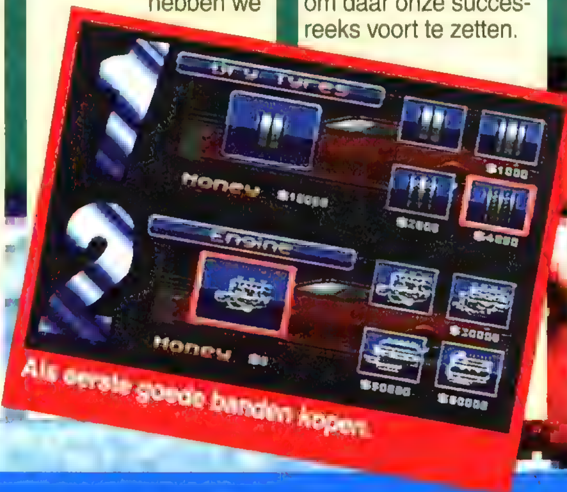

Zet 's nachts je zonnebril maar af.

TWO PLAYERS

Natuurlijk wilde Bjorn ook meedoen toen hij erachter kwam dat ik Top Gear ging spelen. Hij heeft nu al een jaar zijn rijbewijs en wilde wel even laten zien wat hij sindsdien allemaal geleerd heeft. No problemo. Er zit namelijk een 'two player option' in het spel en dat blijkt verreweg de leukste manier om Top Gear te spelen. Fasten your seatbelts and go!

NITRO-BOOST

Het eerste land waar we racen is Australië. Het weer is goed en de circuits optimaal om eens lekker wat rubber op het wegdek achter te laten. We moeten er wel voor zorgen tenminste bij de eerste zes te eindigen om onze bankrekeningen te spekken. Want geld hebben we niet meer en we moeten nog flink wat nieuwe onderdelen voor onze auto's kopen om in ieder geval de concurrentie voor te blijven. Yes, ik heb nog vier 'nitro-boosts' over om Auckland te gaan winnen. We worden eerste en tweede en winnen $10,000 en $6,000, genoeg om die versleten oude Ladabanden te verwisselen voor het beste dat er op de markt te krijgen is. En zo eindigen we ook bij de eersten op de circuits van Ayers Rock, Canterbury Plains en Sydney en vliegen naar Engeland om daar onze successreeks voort te zetten.


Als eerste goede banden kopen.

INGEWANDEN VAN SLAG

Na Engeland komen Egypte, Frankrijk, Griekenland, India, Ierland, Zuid Amerika, Japan en nog acht andere landen waar wij onze kunsten moeten gaan vertonen. Onze wagens zijn inmiddels uitgerust met de beste motoren, de duurste versnellingsbakken en de meest vernietigende Nitrous Induction Systems. Dit laatste onderdeel geeft de motor een ongelooflijke boost waarbij de G-krachten je ingewanden flink ontregelen...

INSTINCTEN

Het komt nu alleen nog aan op de stuurkunsten en het taktisch vermogen van het PU-racingteam. De snelheid is optimaal, de carrosserie-bewapening van het hardste staal en de wegligging als nooit tevoren. Het is een studie geworden; op welke plaats van het circuit kan of moet ik mijn nitro's inzetten? Wat zijn de beste plekken om tot inhaalmanoeuvres over te gaan? Hoe ga ik met mijn brandstofvoorraad om? Denk hier over na voordat je van start gaat, want bij een snelheid van 250-300 km/h kun je alleen nog maar op je instincten af gaan. Let's kick some ass!

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,0

- Veel circuits
- Toegangscodes
- Nitro's
- Goede besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP





Top Gear 2 werkt verslavend als je een hang hebt naar snelle auto's en mooie circuits. Vooral de Nitrous Induction Systems die je voor je racemonster kunt kopen, doen je bloed sneller stromen. In zestien landen liggen in totaal vierenzestig circuits te wachten om door jou getemd te worden. De graphics van het spel zijn erg goed, realistisch bijna, waardoor de verschillende karakters van de circuits goed naar voren komen. Er wordt ook 's nachts, bij regen, sneeuw en in de mist geraced om nog maar eens de veelzijdigheid van Top Gear 2 te benadrukken. Koop dit spel... THOMAS

SNES
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Kemco

SECRET OF MANA

Laten we er geen doekjes om winden. Secret of Mana is een topper onder de SNES Role Playing Games. Dat is een welkome verrassing, want tot voor kort lieten SNES-spelfabrikanten de Europese RPG liefhebber een beetje in de kou staan. Het arsenaal beperkte zich tot Zelda en Final Fantasy. De fabrikanten zijn namelijk een tikje huiverig om RPG spelen op de Europese markt te brengen (vinden wij kennelijk niet leuk). Vreemd, als je bedenkt dat dit genre spelen in Japan een daverend succes is. Secret of Mana of Seiken Densetsu 2, zoals ze het in het land van de Rising Sun noemen, was daar al binnen twee dagen uitverkocht. En dat is niet zo verwonderlijk want het 16 bits spel knalt werkelijk van het scherm af.



HIT POINTS
Je kunt een aantal aanvallen weerstaan. De nummers links geven de overgebleven levens weer; rechts de maximale hoeveelheid levens.

KARAKTER-IKOON
Als je vrienden wint verschijnen hier hun gezichten en informatie over hen.

WAPENKRACHT
Laat de kracht van het gekozen wapen zien.



Het speelveld bekijk je schuin van boven, min of meer zoals in Zelda, maar de graphics zijn een stuk gedetailleerder en kleurrijker. Het geluid en de muziek met de mooie zweverige composities doen echter niet onder voor de graphics. Maar veel belangrijker is de spelmotor die het werkelijk de hele tijd door spannend houdt. De speurtocht en het avontuur kunnen wel 70 uur lang duren. Er moet voortdurend geknokt worden en voor de verandering gebruikten de makers een Arcade stijl van vechten, het echte ramwerk dus. Je kunt het spel saven en zelfs met drie spelers tegelijkertijd spelen! Kortom, Secret of Mana zit zo goed in elkaar dat zelfs spelers die normaal gesproken verveeld raken bij het spelen van RPG's, geboeid aan het scherm gekluisterd blijven. DAVID



Pas op killer konijnen.



Even winkelen voor het avontuur.



Het waterpaleis.



Monsters vallen aan!

ZWEMMEN NAAR HET ZWAARD

Het verhaal gaat als volgt. Op een goeie dag rommelt een jonge man -jij dus- met wat vriendjes in het woud rondom het dorpje Potos. Spelend op een boomstam boven de watervallen ontdek je beneden in de rivier een glimmend voorwerp. Een tikje te nieuwsgierig leun je te ver voorover en donder je pardoes naar beneden. Het glimmende voorwerp blijkt een zwaard te zijn dat vast zit in een grote steen. Dat komt goed van pas want de enige manier terug naar het dorp is door het dichtbegroeide woud. Je trekt het zwaard uit de steen en hakt een weg door de bossen.

SNES
Prijs ƒ199,- • Fabrikant SquareSoft

METAL MARINES

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

 Goede aktie/RPG combinatie

 Toffe graphics en geluiden

 Bijna 70 uur spelplezier





ZAADJES ZOEKENDE ZWERVER

Aangekomen in het dorp word je door woedende bewoners overrompeld. Het magische zwaard beschermde het dorp al eeuwenlang tegen monsters en rampen. Door het zwaard uit de steen te trekken, krijgt het kwaad weer een kans. Uit angst verbannen de bewoners je. Alleen jij kan het dorp van de ondergang redden door de acht paleizen te vinden. In elk van deze bevindt zich één Mana zaadje. Vindt ze allemaal en de rust zal in het land terugkeren.

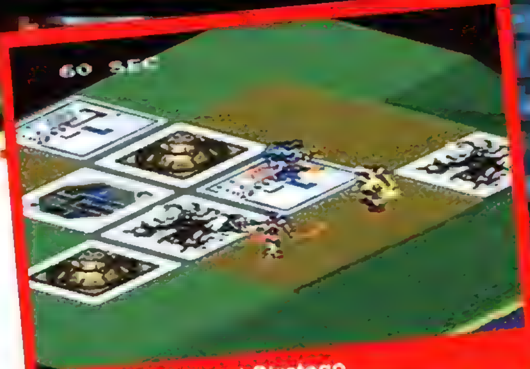


Met het kanon schiet de reis tenminste op.

In het jaar 2115 vindt een verschrikkelijke ramp plaats. Ieder land heeft een arsenaal aan goedkope anti-materie wapens en een klein incident laat een alles vernietigende kettingreactie plaatsvinden. De aarde is verwoest. Zorquef, generaal van de Federation, benoemt zichzelf tot leider der aarde. De ruimtekolonies besluiten om na een mislukte aanval van de Federation tot de tegenaanval over te gaan.



Het is inmiddels 2117 en Landing Force Delta is op weg naar Bay 1 in het voormalige Zuid-Amerika met jou als commandant. Jij bent degene die alle beslissingen moet nemen over de te voeren taktiek in deze Cyberoorlog. Zorg er in godsnaam wel voor dat in ieder geval een van de drie H.Q.'s, die je bij elke operatie tot je beschikking hebt, intact blijft. Het is dan ook de kunst om een evenwicht te vinden tussen je defensieve en je offensieve kracht en dat kan nog een zware taak worden. Als commandant wordt je in ieder geval voor het begin van elke nieuwe operatie gebriefd door de Secret Intelligence. Zij geven je informatie over de kracht van de tegenstander en de te voeren taktiek. Misschien kun je net als Schwarzkopff nog wel eens een boek schrijven over je ervaringen...



Een veredeld soort Stratego.



GRAPHICS 6,5

GELUID 7,0

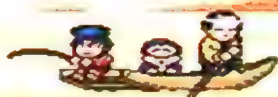


Metal Marines lijkt in het begin een zeer boeiend spel maar al snel zakt het af naar een veredeld soort Stratego. Jij schiet wat en laat wat Marines neer op vijandig gebied en zij doen hetzelfde. Op en neer en heen en weer. Misschien ben ik wel incompetent op het gebied van oorlogsvoering....

THOMAS

SNES
Prijs ƒ 199,- • Fabrikant: Namco Hometek, Inc.

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA


Milieuvriendelijk reizen.


Belletje-trekken verplicht.

Okay peep this; één of andere lauwe draak heeft de spokenprinses ontvoerd. Slechts twee personen zijn moedig genoeg om haar te redden en terug te brengen naar het dorpje Horo-Horo: de ninja's Kid Ying en Dr. Yang. De eerste is een brutaal uit zijn ogen kijkende puber en de dokter is een rijk besnorde geleerde. Uiteraard moet je één van de twee kiezen.

GOKJE WAGEN

Er zijn tien verschillende levels, die op zich weer uit twee zones bestaan. In de eerste zone is het noodzakelijk dat je het tuig dat je op straat tegenkomt neertimmert. Als beloning daarvoor ontvang je iedere keer gouden muntstukken, rollen perkament en Lucky The Cat. Het geld kun je besteden in de verschillende winkels in de stad. Je kunt er wapens, voedsel, nachtrust, extra levens en een reis naar het volgende level voor kopen of je kunt proberen het te vermenigvuldigen in één van de vele casino´s, arcades of gokhallen.

DROLLIGE DORPSBEWONERS

Het is verstandig om ieder huisje dat je tegenkomt even binnen te lopen. Soms word je dan lastig gevallen met zogenaamd grappige opmerkingen van dorpsbewoners maar troost je met de gedachte dat hun lot op jouw schouders ligt en dat ze, wanneer je terugkomt, wel anders zullen piepen. Wanneer je de ingang van de tweede zone hebt ontdekt is de tijd voor winkelen voorbij en begint de echte aktie. Aan het eind van deze zone vol hakwerk wacht een eindbaas op je die je bekogelt met allerlei traditionele Chinese attributen.

Tempel van de Lampengeest

SPOEDCURSUS

Gedurende het spel krijg je een groter wapenarsenaal. Om helemaal opgewassen te blijven tegen je tegenstanders is aan te raden om bij de Jutsu School voor de Mystiek Begaafden even een spoedcursus te volgen. Wees wel economisch want alles kost geld. Hoe verder je komt, hoe moeilijker het wordt om de ingang van de tweede zone te vinden. Het wordt dan ook steeds belangrijker om informatie te verzamelen in de huisjes.
Om de prinses te bevrijden moet je geduldig en op je hoede zijn. Het belangrijkste is dat je genoeg tijd tot je beschikking hebt, want dit spel vreet tijd. Maar laat ik je dit zeggen, het is iedere minuut waard.



The Legend Of The Mystical Ninja is een spel waar je veel geduld voor nodig hebt. Het kan nachten duren voordat je eindelijk de eerste wereld, zonder al teveel kleerscheuren, verlaat. Maar na enige oefening en wanneer je taktisch en verstandig speelt, kun je de missie voltooien en op je lauweren gaan rusten. De grote hoeveelheid verborgen spelletjes en de goedgeslaagde combinatie van aktie en taktiek maken het spel veelzijdig en langdurig houdbaar.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 9,0

 Langdurig speelplezier

 Veelzijdig

 Vol met toffe spelletjes

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

9

Power Premium


Lampengeest in aktie.

SNES

Prijs ƒ 159,- • Fabrikant: Konami

INSPECTOR GADGET

De beroemde cartoon detective van het televisiescherm, Inspector Gadget, is weer terug. Dit keer volgde de maffe detective het spoor naar de Supernes. Als eerste bionische politie-agent duikt Inspector Gadget in het digitale avontuur met dezelfde vastberadenheid als in de televisie tekenfilm.

DOCTER CLAW'S SNODE PLANNEN

De plicht roept en niets kan de inspecteur beletten de boeven op te sporen. Gebruikmakend van een uitgebreid arsenaal vindingrijke snufjes baant de speurneus zich een weg door de gevaarlijke wereld van de misdaad. Waar hij zich ook wendt of keert, zijn pad kruist altijd dat van Doctor Claw, het meesterbrein achter de misdaad-organisatie M.A.D. (Mean and Dirty). Tot grote ergernis van Doctor Claw lukt het Inspector Gadget keer op keer om een stokje voor zijn snode plannen te steken. Het elimineren van de inspecteur is daarom Doctor Claw's grootste obsessie. Claw ontvoert Inspector Gadget's nichtje Penny, wetend dat de detective alles op alles zal zetten om zijn nichtje terug te vinden.

MET DE HOED IN DE HAND...

Voordat de inspecteur het spookhuis waar Penny gevangen zit zal bereiken, moet hij naast de vele obstakels eerst een heel leger van M.A.D. agenten verslaan. Maar dat mag de inspecteur niet deren. Voor elke verrassing trekt hij eenvoudig zijn hoed open waaruit de meest onwaarschijnlijke voorwerpen tevoorschijn komen die hem assisteren bij het overwinnen van boeven en obstakels. Zonder dollen, Inspector Gadget is een lopend Zwitsers zakmes; zuignappen à la WC ontstoppers om muren te beklimmen, helikopterwieken voor het overbruggen van afgronden, lampen om in het donker te zien, bommen die gaten in muren slaan, ronddraaiende wieken om vijanden in de lucht te decimeren, pijlen en uitstrekbare handen om aan kettingen te hangen. En dan spreken we nog niet over zijn standaard vuistslag uitrusting waarmee hij door muren of neuzen van M.A.D. agenten kan rammen.

DETECTIVE IN ONDERBROEK

Onderweg kan de inspecteur de uitrusting bijvullen door de verborgen ikoontjes op te sporen. Soms hard nodig want na een succesvolle aanval van een M.A.D. agent wil het nog weleens voorkomen dat zijn lange herenjas de aanval niet overleeft. En Inspector Gadget in zijn ondergoed op boevenpad is geen gezicht. Jas vinden dus.
Vindt hij de gouden ikoontjes dan verplaatst de detective tijdelijk naar een andere dimensie waar hij extra punten kan scoren. Soms zit Doctor Claw hierachter en bevindt de boevenjager zich in een ronddraaiende kamer waar hij de vallende kaarsen moet raken voordat zij hem treffen.
Als de inspecteur uiteindelijk alle hints goed volgt, komt hij bij de kloktoren terecht. Daar zal hij Penny kunnen vinden maar niet voordat hij de strijd aanbindt met de dodelijke slinger van de klok. En dat vraagt om goede timing.


Even uitrekken jongens.


Help, de kippen vallen aan!


Extra punten in de vierde dimensie.

RAPPORT

GRAPHICS	8,8
GELUID	8,7

- ▲ Origineel
- ▲ Gevarieerd
- ▲ Lachwekkend
- ▼ Animaties moeten beter

HOUDBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



Inspector Gadget is een verfrissend platform spel. Dezelfde humor als in de televisie tekenfilm komt hier goed tot zijn recht; het gebruik van de vele gadgets is uiterst origineel en werkt op de lachspieren. De levels of stages zijn uiterst gevarieerd en pittig genoeg om je een tijdje te boeien. De graphics en het geluid zijn prima hoewel ietwat betere animaties het spel tot een topper zouden opwaarderen. Kortom, eindelijk weer eens een originele invulling van het begrip platformspel.

DAVID

8⁹

SNES
Prijs ƒ 169,- • Fabrikant Hudson Soft

LOST DIMENSIONS


Magisch vuur.

8

Ik verschool mij achter de kartonnen bril in een hoekje van het kantoor om mij in de rol van Special Agent Jim Power te verplaatsen. Jim's missie is een bekende: behoed de wereld voor het kwaad. In het geval van Jim wordt het gehele universum bedreigd door Vaprak, een gemeen heerschap die zich verschuilt in de vijfde dimensie. Vaprak overviel onze vloot met oorlogsschepen, vernietigde deze tot de laatste man en belooft ons hetzelfde lot. Onze enige hoop is Special Agent Jim Power.

BLASTERMASTER

Uitgerust met een Blaster, een Jet Pack, een Uni-Jet, een Gyro Cycle en een energiepak met Smart Bombs stort Jim zich op zijn missie. Al zappend ploetert hij door vreemde dimensies terwijl hij continu belaagd wordt door mutaties zoals hazewindhonden en dodelijke regendruppels. Her en der verspreid op zijn pad liggen de Smart Bombs, extra tijd ikonen, Power Ups, sleutels en wapens om Vaprak te vernietigen. Jakkes, ik wil best het universum redden, uiteindelijk word ik daar als redaktielid voor betaald, maar moet ik dan echt zo'n duffe bril op mijn neus?


Pas op dat je niet misspringt!

Je strooit wat driedimensionale beelden door het spel, stopt zo'n maf groen/rood 3D brilletje in de doos en voilà. Althans zo denkt Electro Brain, makers van Lost Dimension, het platform-genre nieuw leven in te blazen.



Lost Dimensions is het zoveelste cliché-matige platformspel in een nieuw jasje gestoken met als extraatje een 3D-bril waar niemand op zit te wachten! Deze illusie is de eerste keer spannend maar het 'virtuele' effect verliest al snel zijn charme. Ik speelde het spel liever zonder de bril wat overigens prima kan. Tja, en in dat geval is het gewoon een platformspel maar meer ook niet. DAVID

SNES

Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Loriciel & Electrobrain

SUPER BATTLETANK 2



Wat het geluid betreft is Super Battletank 2 uitermate realistisch maar helaas hapert er nog wel het één en ander aan de uitvoering van het spel. De controls reageren slecht waardoor het sturen van de tank een hele opgave wordt en het sturen van de tank op de lange afstands radarmap verloopt knullig. De 16 missies op zich zijn wel aardig en de graphics gedetailleerd. DAVID

8,5

De M1A2 tank is uitgerust met machinegeweren, een 120 mm kanon, Laser-Guided Missiles en een infrarood nachtkijker. Bovendien kan in defensieve situaties een rookgordijn uitkomst bieden.
De missies beginnen eenvoudig. Tijdens de beknopte briefing verschijnt een kaart met de vijandelijke doelen. Ikoontjes geven de positie op het slagveld weer van de Soviet T-72 tanks, jeeps, MI-24 helikopters, Scud-raket lanceerplatformen en de verraderlijke Anti-Tank mijnenvelden. Het besturen van de tank vergt in het begin oefening omdat je niet alleen het voertuig rijdt maar ook enige controle hebt over de positie van het wapen. Heb je dat eenmaal onder de knie, dan is het een kwestie van de vijand opsporen en goed richten. Alhoewel, zo eenvoudig is het ook weer niet. Door het beperkte zicht, raak je je oriëntatie vaak kwijt en dan wil het weleens gebeuren dat je onverhoopt in een mijnenveld terechtkomt. BOEM!

Als sardientjes in een blik rossen onze mannen in Super Battletank 2 door de ziedende hitte van de woestijn op jacht naar de vijand. Bloed, zweet en tranen dus.

ONDERSTEUNING UIT DE LUCHT

Krijg je een waarschuwing op het cockpit computer display over Scud platformen dan is het de hoogste tijd om ondersteuning vanuit de lucht aan te vragen. Een eskader F-15 zal vervolgens het karweitje opknappen zodat jij je kan concentreren op het vinden van het vijandelijke hoofdkwartier. Dan begint de lol pas echt.


De terreinkaart.


Geef ze de volle laag!

SNES

Prijs: ƒ 170,- • Fabrikant: Absolute

DAFFY DUCK
THE MARVIN MISSIONS

7

In de Marvin Missions heeft Daffy Duck de identiteit aangenomen van de interstellaire superheld, Duck Dodgers. Waar Buck Rodgers zich vroeger behoedzaam door het universum bewoog, stuitert Duck Dodgers, bijgestaan door Porky Pig, roekeloos door de levels.



Daffy Duck, alias Duck Dodgers...

...stuitert roekeloos door de levels.



The Marvin Missions is een scrollend platformspel met een paar bijzondere extra's. Voordat je begint krijg je een bedrag aan ruimte-bucks, waarmee je hulpstukken kunt aanschaffen. Een ruime keus aan wapens en gimmicks, waaruit je pas het neusje van de zalm kan selecteren wanneer je in het spel centjes hebt verdiend.

Elke keer dat je een gewoon schot afvuurt, geeft de terugslag Daffy een zet. Het is dus oppassen geblazen bij ravijnen en bewegende platformpjes. Een voordeeltje van de terugslag is dat je hem kan gebruiken om op moeilijk te bereiken randjes te springen. Omdat de kracht van het wapen bepalend is voor de terugslag, doe je er goed aan je zware wapens te sparen om te springen. Want randjes verbergen soms hele bijzondere goodies.

LIMBURGSE TOESTANDEN

Vijf Missies met in totaal twintig levels vormen het universum van Duck Dodgers. Het tweede level geeft me nog steeds de meeste problemen. Het is de oceaan planeet Aquarin-4 die, zoals de naam doet vermoeden grotendeels uit water bestaat. Halfverzuipen in de onderwaterwerelden van Super Mario was voor mij frustrerend genoeg. Dus was ik in level 2 blij verrast toen ik bemerkte dat er ook voor eenden scuba-dive uitrustingen bestonden.



Hoewel een aardige poging, lijkt me dat Daffy Duck The Marvin Missions niet bestand is tegen het oordeel van de hard-core gamers onder ons. Het is zeker geen slecht spel, maar ik houd jullie voor de gek als ik zeg dat ik het zelf zou kopen. MICHAEL

SNES
Prijs: ƒ 159,-

NBA JAM

De basketbalkraker van 1994 is uit op de SuperNES. In nr. 2 van de PU werd NBA Jam op de Megadrive al aan een vuurproef onderworpen. Een zitmeubel sneuvelde onder het geweld van de dunks, die we oefenden door van de tafel op de bank te springen.



Turbo- en Jump-knop los...dunken maar!

Onderuitgezakt, gehuld in comfortabele kamerjassen met een bel cognac en een geurige pijp binnen handbereik, hebben we deze keer de SuperNes-versie onder handen genomen. Zonder twijfel is NBA Jam een van de meest briljante spelletjes van 1994.

BOOMSHAKALAKA

Het principe is hetzelfde als bij de megadrive-versie, het enige manco wat we kunnen aanwijzen, is het ontbreken van motiverende kreten als "Boomshakalaka". NBA Jam is een spel dat zich uitermate goed leent voor duobediening. Wanneer je samenwerkt tegen de computer of concurreert met elkaar, geniet je het meest van het spel. Je kunt gezamenlijk taktieken uitdokteren om je digitale tegenstanders te vermorzelen. Wanneer je de juiste aanloop neemt en de Turbo- en Jump-knop op het juiste moment loslaat, kunnen zij de splinters van het backboard uit hun afro plukken.

Hoe verder het spel vordert en hoe groter de achterstand van het CPU-team, des te fanatieker en agressiever spelen ze. Op zo'n moment is er geen ruimte meer voor een ego-trip en moet er veel en vakkundig overgespeeld worden. Dat is niet echt onze specialiteit. Het conflict dat daar het gevolg van is, leidt uiteindelijk toch weer naar de one-player mode. Zeer zeker ook genieten, maar "Boomshakalaka" tegen het scherm schreeuwen is toch een vrij treurige bezigheid.

10

PU Power Premium



We zouden wel uren kunnen blijven doorzwijmelen over het intense genot van NBA Jam, op welke console dan ook, en dat doen we. Daar verdienen wij per slot van rekening ons verstelijk salaris mee. Dunken, agressief verdedigen en verschillende passes, kortom alle elementen die basketbal tot zo'n sensationele sport maken, zijn in NBA Jam tot in de puntjes uitgewerkt. Boomshakalaka! MICHAEL & KEES

SNES
Prijs: ƒ 179,- • Fabrikant: Acclaim

PROF

"KARATE IS ... HET IS EEN MAN...

Hugo Nibte (31) is Europees kampioen Waro Kai karate. Een sport die hij al zestien jaar beoefent en die voor hem een manier van leven is geworden. Daarnaast is hij jeugdwerker en geeft hij karate les in Santpoort. Zijn bibliotheek van zwarte literatuur en politieke documenten is één van de beroemdste in Nederland. Desondanks vindt deze moderne ninja ook nog tijd om alle hiphop en reggea concerten te zien en even een babbeltje te maken met Power Unlimited.



HET SPEL

Best Of The Best blinkt niet uit in waanzinnige graphics of fantasievolle special moves. De enige reden waarom dit spel aandacht verdient is dat het realistisch is. Net als bij een echt Karate gevecht ben je niet beperkt tot de zes moves die je controlpad toelaat maar kun je wel 55 moves leren beheersen. Voor meer informatie omtrent het spel verwijs ik je graag naar de recensie.

DE PROF

Omdat ik meteen begin te informeren naar bloedige details geeft Hugo mij eerst lesje in zijn geloofsovertuiging Karate;

"Karate is geen sport."

Wat is het dan oorlog?

"Het is een manier van leven. Het vechten is maar tien procent van het hele karate.

Veel mensen die het gaan doen puur om het vechten houden het nooit zo lang vol. Je moet je ook interesseren en verdiepen in de Budo filosofie. Budo is het Japanse principe, Kung fu is het Chinese principe."

DISCIPLINE

"Voordat je vroeger in de leer mocht bij een befaamde grootmeester liet hij je eerst een jaar lang water halen. Dan kan je je afvragen wat dat nou met training te maken heeft. Maar de leraar wilde eerst zien of je wel gedisciplineerd genoeg was. Wat ik geleerd heb door karate te doen is doorzettingsvermogen, discipline en concentratie. Daar heb ik niet alleen tijdens een gevecht profijt van maar ook in het dagelijks leven bij mijn studie en mijn werk."

Naast zijn karate carrière leert Hugo momenteel voor sportleraar, is actief als jeugdwerker en traint hij al vijf jaar drie dagen per week zijn eigen leerlingen.

"Eén van mijn leerlingen was epileptisch toen hij voor het eerst bij mij kwam. Een hoop mensen zouden hem niet laten trainen en een kans geven. Sinds hij bij mij traint, heeft die jongen geen last meer van epileptische aanvallen, daar ben ik trotser op dan op zo'n Europese titel."

SPIRITUEEL

Hugo kan prachtig vertellen over de essentie van het Budo principe. Hoe de echte grootmeesters hun gevecht hebben gestileerd tot: **"in doodse stilte tegen over elkaar staan met een zwaard. Degene die het eerst beweegt, heeft verloren. De doodklap hoeft niet gegeven te worden, het is duidelijk dat de andere gewonnen zou hebben."**

Karate blijkt een spirituele ingetogen bezigheid te zijn en niet de agressieve vechtsport die ik mijn hoofd had. **"Veel jongens die de top bereiken, stoppen er mee omdat ze de gedachte dat ze iemand dood kunnen slaan niet verdragen."**

Hugo kijkt erg uit naar de wereldkampioenschappen in Japan, waar hij in augustus naar toe gaat.

"Ik reken er niet op dat ik ga winnen, aangezien de scheidsrechters in het buitenland erg partijdig zijn. Maar het is natuurlijk een grote kick om in het land waar het allemaal begonnen is te gaan vechten. Een overwinning daar zou wel heel bijzonder zijn."

GEEN SPORT, ...ER VAN LEVEN"

Aflevering 4: Hugo Nibte, Europees kampioen Waro Kai karate

AKTIE

In één oogopslag heeft Hugo Best Of The Best doorgrond. **"Duidelijk van Amerikaanse makelij. Die Amerikanen vechten heel overdreven; veel schreeuwen en zo. Ze verliezen dan ook meestal als ze tegen Europeanen moeten vechten. Als een Amerikaan kampioen wordt, wordt hij meteen filmster. Ze zouden ons een keer moeten zien vechten; wij zouden dat veel beter doen."**

Als je het over knokkende filmsterren hebt, dan je kan niet om onze zuiderbuur uit het plaatsje Knokke heen. Hugo heeft Jean Claude Van Damme een aantal jaar geleden eens ontmoet tijdens een gevecht in België. **"Niet in de ring, maar hij was daar om te kijken."**

GEEF MIJ MAAR HIPHOP

De muziek van Best Of the Best vindt Hugo ook maar niks, hij is een grote fan van hiphop. Dat is voor hem dé muziek waarop hij traint en waarmee hij zich enkele seconden voor een wedstrijd op warm vecht. **"Ieder seizoen maak ik een nieuw bandje dat ik altijd in mijn walkman heb als ik Kata's en andere basistrainingen doe. Ik gebruik het ritme van de muziek om mijn eigen trainingsritme te bepalen. Een keer, toen ik een ringgevecht moest doen, wilden ze house draaien voordat ik opkwam. No way dus. Dan kan ik niet vechten. Ik heb toen Rebel Without A Pause van Public Enemy laten draaien. Dat was enorm kicken."**

BEST OF THE BEST

"Een gevecht is als een schaakspel; je moet denken alvorens je handelt". Zo luidt een oud ninja spreekwoord. Bij de meeste 'beat 'm up' spelletjes merk je echter weinig van deze wijsheid. De overvloed aan 'special moves' en het magere rantsoen van het gewone schop en beuk-werk maken veel vechtspelen voorspelbaar. Maar dat is bij Best Of the Best zeker niet het geval. Dit spel, dat twee jaar geleden al voor de Amiga te verkrijgen was, opent een nieuwe wereld voor de vechtkunstenaars onder jullie.

WIE TRAINT ZAL OOGSTEN

In totaal heb je de beschikking over zestien verschillende moves. Drie daarvan vind je onder de Y, X en A knop. De andere dertien zitten verscholen in de controlpad. Het mooiste is dat je deze dertien moves zelf kan selecteren uit een totaal van vijfenvijftig verschillende moves! Spelenderwijs leer je welke trappen of stoten het meest bruikbaar zijn en welke volkomen nutteloos. Na iedere match bestaat dan ook de mogelijkheid om je arsenaal bij te stellen.

De opzet van het spel is als volgt: je bent zestiende op de wereldranglijst en je wilt uiteraard niets liever dan eerste worden. De vijftien karateka's die tussen jou en die wereldtitel staan, zijn uit verschillend hout gesneden. Hoe hoger je komt hoe harder dat hout is. Je vaardigheid (en die van je tegenstander) bestaat uit drie factoren; kracht, reflexen en weerbaarheid. Je vaardigheden kun je vergroten in de training die je voor ieder gevecht kunt afwerken. In het begin kun je met de training snel beter worden, maar wanneer je opklimt ➤



De stallaticken.



Enkele van de 55 moves.

"EEN MANIER VAN LEVEN"

DE MATCH

En kicken dat kan deze twintigste eeuwse ninja dus als geen ander, althans op de mat of in de ring. Op het scherm gaat het hem wat minder af. **"Ik ben niet zo'n held met computerspelletjes. Heel af en toe speel ik wel eens met zo´n ding als ik bij iemand ben."**
De eerste match moet Hugo het zwaar ontgelden. Gelukkig kan hij er om lachen. Na een aantal weken trainen was ik eindelijk in staat om de gewenste beweging op het juiste moment uit de knoppen te wurmen.
Hugo moet nog even zijn draai vinden maar herstelt zich in de tweede match al redelijk. **"Dit is te gek, ik moet een keer zo'n ding lenen van iemand,"** zegt hij nadat hij mij een leuke serie trappen verkocht heeft. Bewegingen die trouwens aardig overeen komen met de realiteit. **"Het blijf natuurlijk allemaal erg Amerikaans. Veel schreeuwen en zo. Maar qua techniek is het allemaal vrij waarheidsgetrouw. Er zijn zoveel verschillende aftakkingen en stromingen binnen karate, die allemaal ook weer eigen regels hebben. Dit soort ringgevechten, met broeken en handschoenen, lijken al weer heel erg op kickboxen."**

NOOIT UITADEMEN

Hoe langer we spelen hoe meer terrein ik verlies. Hoewel ik qua vaardigheid natuurlijk een flinke voorsprong heb op Hugo, ziet hij toch kans om het mij flink moeilijk te maken. Ik verdenk hem er van dat hij zijn karate wijsheden nu op ons elektronisch twee-gevecht toepast.
"Je tegenstander is het meest kwetsbaar wanneer hij uitademt. Als je hem dan pakt gaat hij neer." Hij wacht gewoon tot ik aanval om mij daarna een paar trappen te verkopen. Maar ik zou Kees niet zijn als ik mij van het scherm liet vegen. Hoewel minder overtuigend dan de eerste paar wedstrijden behaal ik uiteindelijk toch nog een overwinning op Hugo. Op het scherm dan natuurlijk.







CHA

in de ranglijst wordt ook de training zwaarder en minder effectief. Als je een wedstrijd verliest moet je flink wat aan vaardigheid inleveren. Je conditie en je ego hebben dan een flinke deuk opgelopen en de enige manier om deze schade herstellen is door een vorige tegenstander opnieuw te verslaan en veel te trainen.

VECHTEN ZONDER SCHEIDS

Na een paar keer tegen de vuist van je tegenstander te zijn opgelopen, zal je uiteindelijk de fijne kneepjes wel onder de knie hebben. De sleutel tot de overwinning is bij dit spel absoluut je brein. Verdedigen is cruciaal, net als het variëren van de verschillende moves en het bestuderen van je tegenstander's taktiek. Onthou dat sommige moves een groter effect hebben dan andere en dat alle moves een verschillende afstand verei-



Best Of The Best is een spel, waarbij je je verstand moet gebruiken en dat als geen ander de realiteit van de karate-ring in je huiskamer brengt. Beheersing, training, reaktiesnelheid, taktiek: het is allemaal een kwestie van levensbelang. KE

MPIONSHIP KARATE


Tsongpo gaat ten onder.


Mijn lenzen!


Even een neusje kraken.

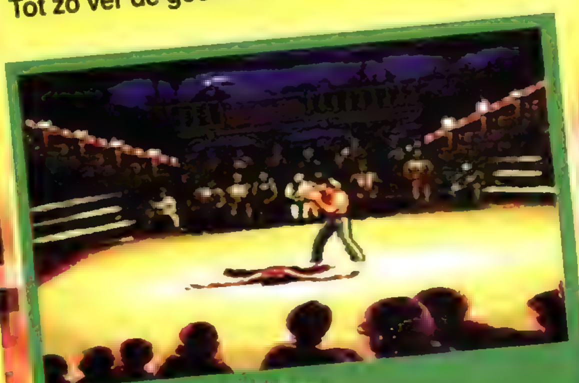

Het echte werk.



Bouw je reflexen op tijdens de training.


Tot zo ver de goede manieren.


De zoete geur van de overwinning.


Tot zo ver mijn [illegible].

sen. Als je het dan allemaal een beetje door hebt en jij je eerste vijf tegenstander onder het canvas hebt gewerkt, word je uitgenodigd om mee te doen aan de Kumate. Een illegaal maar zeer traditie-rijk gevecht (zoals je dat misschien gezien hebt in de film "Kickboxer"). De scheidsrechter is naar huis gestuurd en de ring in het stadion is vervangen door een mistige kelder. Geen regels en geen rondes maar een zestal griezels met namen als Warrior en Puncher. Als je de techniek een beetje beheerst, dan lukt het je waarschijnlijk wel je eerste tegenstander in de Kumate te verslaan. Dit levert veel kracht, reflexen en weerstand op maar laat je niet verleiden om meteen door te gaan tegen de volgende; verliezen in de Kumate kost je erg veel. Om Best Of The Best uit te spelen moet je niet te snel willen gaan en vooral je verstand gebruiken.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 9,0

- Veel variatie
- Geen speciale moves
- Te gekke animaties

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

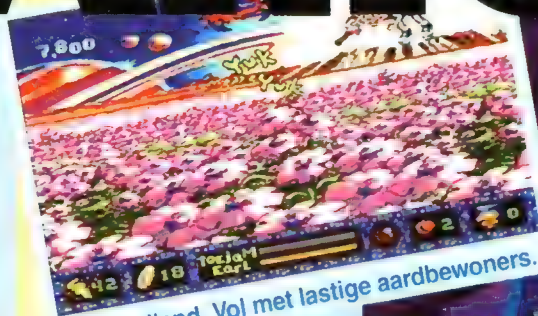
AKTIE — TAKTIEK

9

PU Power Premium

TOEJAM &
PANIC ON FU

Misschien kan je je nog herinneren hoe Toejam & Earl vorig jaar neergestort waren op de aarde. Voor deze twee inwoners van Funkotron een mega ramp. Na vele speluren hardnekkig zoeken konden zij godzijdank onze aardkloot verlaten en weer terugkeren naar hun funky planeet. Wat dit buitenaardse B-boy duo niet in de gaten had, was dat een leger van aardbewoners zich aan de staart van hun ruimteschip had vastgeklampt en zo op Funkotron terecht kwam. Dat is pas echt wat je noemt stront aan de knikker.


Funky eiland. Vol met lastige aardbewoners.

FUNK VERVAGING

Als iets bedreigend is voor de funk zijn het wel aardbewoners. Maar geen zweet! Toejam & Earl zijn aliens die niet schromen om hun eigen rotzooi op te ruimen. In eerste instantie is jouw missie om alle aardbewoners in te blikken en per expresse terug te sturen naar hun planeet.

Na level drie en flink wat conversaties met een paar van je gabbers uit de Funkotronian Gang blijkt dat er nog een andere, zo mogelijk veel belangrijkere, missie bij is gekomen: het baldadige en hondsbrutale uitschot van de aarde heeft de grootmeester van de funk en de oorzaak van alle aanwezige funk op Funkotron, Funkapotamus (Lamont voor vrienden), de stuipen op het lijf gejaagd.

Hij is ondergedoken in de Funk dementie en daardoor vervaagt de funk langzaam van Funkotron. De enige manier om deze ramp te voorkomen, is Lamont terug te lokken op Funkatron met zijn favoriete spulletjes.

Er zijn tien objecten die je voor Lamont moet verzamelen en deze zijn verdeeld over de levels zes tot en met vijftien. Hoewel het niet noodzakelijk is om Funkapotamus tevreden te stellen, levert het wel een leuker einde op. Maar voor dat het zo ver is moeten Toejam & Earl eerst nog alle vijftien levels afschuimen in hun klopjacht naar aardbewoners.


Duik in de wereld die Bonusveld heet.



On Funkotron is men altijd even vriendelijk.

AARDSCHOT

De zoektocht brengt hun onder water, in geheime gangen onder de grond, in de lucht (vliegend op zeepbellen) en tot hun knieën in de sneeuw. In het eerste avontuur van Toejam & Earl was het niet ongebruikelijk dat één van de twee in slaap sukkelde maar zoals de situatie er nu voor staat kan je maar beter alert blijven.

De aardbewoners zijn niet achterlijk (mocht je dat misschien denken) en lokken onze helden regelmatig in een hinderlaag. Om zo'n ambush te voorkomen kun je het beste gebruik maken van de Funk Scan, waarmee je iedere bonus, cheeseburger en aardbewoner in je directe omgeving kan traceren. Heb je het tuig eindelijk te voorschijn getoverd dan is het nog een hele klus om ze in zo'n kleine potje te krijgen.


The Underfunk, een geheime wereld.


Wil jij een reep chocola?



Dat je het maar weet.

EARL IN NKOTRON


Terug naar de aarde met die ingeblikte mensjes.

Er zijn veertien verschillende aardbewoners die stuk voor stuk een andere behandeling behoeven. Wanneer ze eenmaal in zo'n potje zitten, is het belangrijk dat je deze meteen oppakt want anders barsten ze er weer uit. In al hun koelheid willen Toejam en Earl ook wel eens een aardbewonertje over het hoofd zien. Geen probleem als je van een stevige wandeling houdt want je zal het hele pokke-end terug moeten lopen.

EAZY DUZ'IT

Gelukkig zijn Toejam en Earl niet van die opgefokte types als hun collega's Mario en Sonic. Het duo heeft nooit haast en neemt alle tijd om te "levellen" met hun mede-Funkotronians. Soms valt er zelfs wat te verdienen met zo'n gesprekje. Peabo en Sharla zijn in elk geval niet te beroerd om je een paar Funk-punten (die je weer gebruikt voor het doen van Funk-moves zoals b.v. de Funk Scan) te geven als je in staat bent de juiste beat uit je heupen te toveren. Wat ook lekker kan aantikken is het acrobatische springen op de Fungus-matten. Met een beetje geluk en vaardigheid kijkt er een jury mee en schokken deze jou wat munten of Funk-puntjes. Voor het echte puntenwerk moet je trouwens op dezelfde plaatsen kijken als voor de aardbewoners; in struiken, bomen, onder stenen en in de lucht. "May The Funk Be With You."



De opzet van Panic On Funkotron is iets wat afwijkend van het eerste avontuur van Toejam & Earl. Het spel was behalve opvallend komisch ook vrij onconventioneel. Het hield het midden tussen een adventure, een platform en een legpuzzel. Dit tweede deel is op het eerste gezicht een doodgewoon platformspel met een snufje adventure, maar schijn bedriegt. Het zit vol met geheime ingangen, bizarre sub-levels en opnieuw ijzersterke grappen. Al deze ingrediënten maken het spel tot mijn ideaalbeeld van dit genre. Hoe vaak je het ook speelt, je ontkomt niet aan het gevoel dat je de hoofdrol hebt in je favoriete tekenfilm.

KEES


Swingen met Peabo.

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 9,5

▲ Vette beats

▲ Mega grappig

▲ Koele verhaaltjes

▼ You buggin' ?

HET VOLGENDE AVONTUUR TENMINSTE SPEELBAAR TOT

AKTIE — TAKTIEK

9⁵

PU Power Premium


Warden is funky!


Toeristen op de Funkotron zijn een gevaar voor de funk.

MEGADRIVE
Prijs ƒ 149,- • Fabrikant: Sega

CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION

Het is het lot van de nakomelingen van de Belmont familie om in de ban te raken van de duivelse machten van de duistere incarnatie van Dracula. In 1917 probeert de gravin Elizabeth Bartley de lang gestorven geest van de vampier tot leven te roepen met behulp van alle mogelijke duistere krachten. Hiervoor moet ze naar Europa, want daar huist de onderwereld. Twee jonge professionele vampierbestrijders laten haar echter niet zomaar haar gang gaan!



Gezocht: 1 sloophamer, tegen redelijke prijs...

EVEN KENNISMAKEN

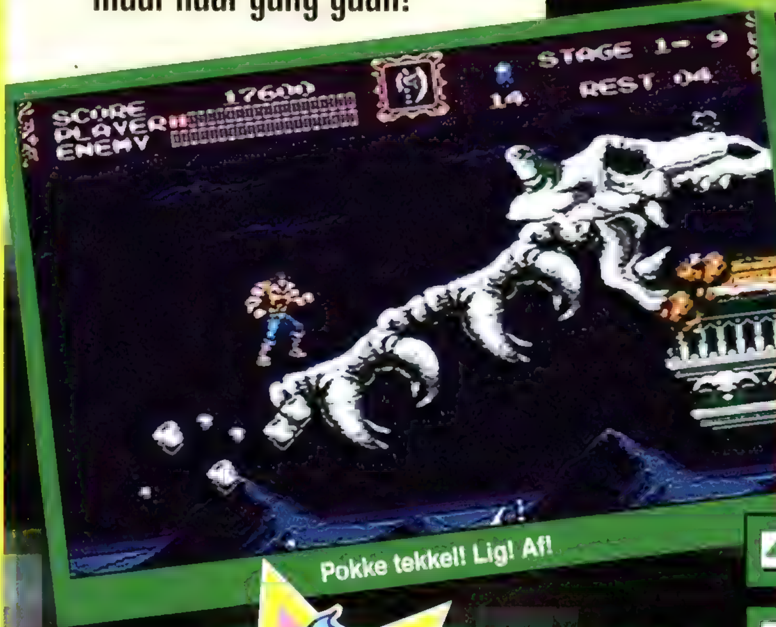
Aangenaam, ik ben John Morris en dat is Eric Lecarde. Ik ben geboren in Texas, Amerika, op 12 december 1895. Van beroep ben ik vampierbestrijder en daar gebruik ik mijn `vampire-killer' voor. De vampire-killer is een soort zweep die speciaal is ontwikkeld om de duistere onderwereldfiguren mee te lijf te gaan. Daar ben ik overigens erg goed in. Mijn collega Eric komt uit Segovia, Spanje. Hij werd daar geboren op 3 mei, 1892. Met zijn `Alcarde-speer' is hij bijna net zo goed als ik. Onthoud onze namen goed, je zal onze hulp zeker nodig hebben!

HONDEN-TRAINING

Waar konden we beter beginnen dan in het kasteel van Dracula, in Romania? Eenmaal door de poort is er geen weg terug.
Het eerste dat ons te doen stond was het verzamelen van betere wapens en edelstenen, waarmee we speciale akties kunnen uitvoeren. Zo zijn er edelstenen die exploderen, of waar gigantische bijlen uit vliegen. Deze kwamen goed van pas, want het kasteel wemelde van ongedierte. Neem nou die reuze tekkel! Dat pokkebeest wilde maar niet leren doodliggen (hij wilde nog wel even op de foto)! Toen we bijna het kasteel uit waren was er nog een gigantisch misbaksel dat we beetje bij beetje moesten afbreken voordat we hem de genadeslag konden geven! Eindelijk waren we het kasteel uit. Voor het gemak hebben we deze gevaarlijke reis maar Stage 1 genoemd.

GEEN KIJK OP KUNST

De volgende moeilijke reis hebben we Stage 2 genoemd. Dit was wat je noemt `natte voeten werk'! Het water dreef ons naar boven, en snel ook!
Toen we bijna door ons Griekenland-avontuur heen waren sloeg Eric met z'n lompe speer een kop van een beeld af. Achteraf was dat wel gelukkig want anders waren we er nooit voorbijgekomen. We wilden nog een foto nemen van de scheve toren van Pisa (Stage 3) maar we kwamen niet verder dan de eerste tree, toen ging de telefoon en moest Eric naar huis om te eten.



Pokke tekkel! Lig! Af!



Castlevania - The New Generation zou beschreven kunnen worden als het zoveelste platformspel. Dat is het ook, maar het is wel een okee spel. Er is in ieder geval genoeg aktie en de beelden zijn duister genoeg om een onderwereld-sfeertje te creëren. De bediening is tof, makkelijk en mooie moves. Zet overigens wel het geluid uit want de muziek zou op je zenuwen kunnen gaan werken. Ik heb dit spel als Preview gekregen dus ik weet niks over hoeveel Stages enzo er zijn. Probeer het eens uit,zou ik zeggen. BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 7,9

GELUID 7,0

- Veel boss-vijanden
- Ingewikkelde plattegronden
- Niet bijster origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP





MEGADRIVE
Prijs ƒ 129,95 • Fabrikant: Konami

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

De aartsvijand van Sonic, Dokter Robotnik, heeft voor het eerst z'n eigen spel waarin hij eindelijk niet meer dat rottige baantje heeft om zich aan het einde van platformlevels de shit uit zijn darmkanalen te laten slaan door een blauw egeltje. De rare snoeshaan heeft wederom een idioot plan bij elkaar verzonnen, ditmaal om de wereld te ontdoen van de overpopulatie aan bonen.



Het brein achter de machine.



Goal in de 2 player mode 1-0.



Dokter Robotnik in zijn persoon.

TETRIS OP SEGA!

Dr. Robotnik heeft voor de bonenpogrom de Mean Bean Machine uitgevonden, een kerker waarin van bovenaf de slachtoffers ingedropt worden. De bonen hebben vijf verschillende kleuren en komen met z'n tweeën tegelijk, willekeurige kleuren aan elkaar gelinkt, naar beneden vallen. Ze kunnen naar links, naar rechts, naar boven en onder gedraaid worden. Wanneer onderin de kerker een boon op een zelfde kleur valt, vloeien ze samen. Als er vier aan elkaar komen te zitten, lossen ze op in het niets en vallen de bonen boven hen een treetje omlaag. Loopt de kerker vol dan is het spel gedaan. Klinkt bekend, het lijkt wel Tetris.

IK BLIEF GEEN BONEN

Precies, maar er is meer. Ten eerste speel je het spel altijd tegen een tegenstander, dan wel tegen een medemens, dan wel tegen een handlanger van de dokter. Ten tweede valt er altijd een kleurloze boon in het vijandelijke vlak wanneer het lukt een rij van vier bonen weg te 'beanen'. Nog beter is het om een kettingreactie aan wegzappende viertallen te veroorzaken. Dit lukt als een groepje wegvalt en de bovenliggende bonen met z'n gelijkgekleurde maatjes onderop verenigd wordtentot viertal. "Yippee" klinkt dan en de maat waarmee je speelt, is weer flink genaaid want hij krijgt over de zes kolommen heen een laagje onbruikbare doorzichtige bonen, soms tot dertig aan toe. Vervolg dit snode beleid tot de tegenstander´s kerker vol is en de zege is de jouwe.

IN DE BONEN

Er zijn drie verschillende modes waarin je kunt spelen. In de Exercise Mode oefen je terwijl de klok tikt. Hier zijn nuttige tips op te pikken. In Head to Head speel je tegen elkaar. In de Scenario Mode staan dertien stages te wachten waar in elk level zich een nieuwe, snellere, slimmere en weirdere robot aandient die in een venstertje meekijkt met het spel. Het grijnst, het vloekt, het huilt mee met jouw akties. Erg leuk wanneer je aan het winnen bent. Minder leuk wanneer, zoals bij mij, die bijdehand van een CocoNuts de aap me op level 4 de hele tijd te snel af is. Deert niet, want elke vrije minuut die ik heb zal ik dit spel weer gaan spelen.

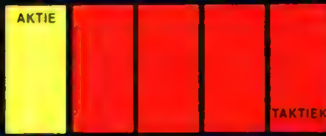
RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,5

- Extreem verslavend
- Tetris tegen elkaar
- Geschikt van 4 tot 98 jaar
- Een KISS-award

ONBEPERKT HOUDBAAR



8,6



Het heeft me erg veel moeite gekost om weg te breken van het televisiescherm en deze recensie te gaan schrijven. Ik wou helemaal niet stoppen met spelen; het spel is net als zijn look-a-likes Tetris en Columns ontzettend verslavend. En het heeft nog iets extra's door de twee-spelers optie waarmee je elkaar prettig frustreerd. De heer Robotnik levert een duivels goeie prestatie met dit spel. Hij heeft Sonic helemaal niet nodig.

ADAM

MEGADRIVE
Prijs *f* 159,- • Fabrikant: Sega

THE ADDA



Het trappenhuis.

FAMILIE GEKIDNAPT

Uncle Fester heeft zijn geheugen verloren en hij is in de ban geraakt van de boosaardige Abigail Craven. Om de vermeende rijkdommen van de familie Addams in handen te krijgen, heeft zij met hulp van de willoze oom Fester de hele familie gekidnapt en in hun eigen huis opgeloten. Het is de taak van Gomez om de hele familie weer te bevrijden, Uncle Fester zijn geheugen terug te laten krijgen en de boze Abigail Craven te verslaan.

KOM TOCH BINNEN

Als je begint staat Gomez voor de buitendeur van het oude landhuis. Wanneer je naar binnen gaat, kom je in de hal van huize Addams. Er zijn hier verschillende deuren die je toegang geven tot de werelden waarin de verschillende familieleden gevangen worden gehouden. Je kunt ze in verschillende volgorde spelen en als je getrashed wordt door de handlangers van Abigail, is de hal ook weer het punt van vertrek.



The Addams Family is een mooi uitgewerkt platformspel dat bijzonder prettig speelt. Mooie scenery's en ingenieuze bewegende obstakel-mechanieken maken dat je aandacht niet verslapt. Hoewel het spel boordevol geheimen zit, vind ik niet dat The Addams Family recht doet aan de griezel-reputatie die de serie en de film juist zo kenmerken. Dat hoeft natuurlijk ook niet, want het spel zit prima in elkaar en dat is waar het om gaat.

MICHAEL

Stel je voor dat je in een groot, oud vervallen landhuis woont. De luiken klapperen in de wind en af en toe klinkt het door merg en been gaande gepiep van een openslaande deur. Spinnewebben sieren de vervallen meubelen, die met witte lakens afgedekt zijn tegen het stof. De ratten ritselen langs de plinten. Je proeft de aanwezigheid van de eeuwig dolende zielen die het huis bewonen, maar zien doe je ze niet. Totdat je eventjes je ogen dichtknijpt en met je hoofd schudt. Plotseling, als je je ogen weer opent, is het interieur van het spookachtige landhuis veranderd in een knus horrorhonk. We zijn in het huis van de Addams Family, waar de gezinsband sterk en het griezelgehalte hoog is.

PEN EN PAPIER

Je gereedschap moet je onderweg verzamelen. Kijk goed naar oneffenheden in de wanden, want bonusgoodies liggen voor het oprapen. Een belangrijke gadget is het zwaard, waarmee je niet alleen je vijanden van onderen en van de zijkant kunt openrijten, maar dat ook geschikt is om pickups mee te pakken, waar je met een sprong niet bij kan. Een van die pickups is de Chopper-Fez, die Gomez vliegvermogen geeft. Je raakt je gadgets weer kwijt als je geraakt wordt, dit geeft dan geen energieverlies.
Het is handig om als je het spel begint en in de hal staat, op een stukje papier alle deuren te tekenen en bij te houden welke werelden je al bent binnen gegaan. Voordat je een familielid kunt bevrijden moet je eerst een horrorbaas verslaan. Er is altijd een veilige plek vanwaar je de baas kunt bestoken zonder zelf teveel schade op te lopen.



Loop links het continue/quit-scherm af en....


... je komt terecht in de bonuskamer.

Prijs ƒ 129,- • Fabrikant: Flying Edge

MS FAMILY


Een overdaad aan extra levens.



De portretten gallery.





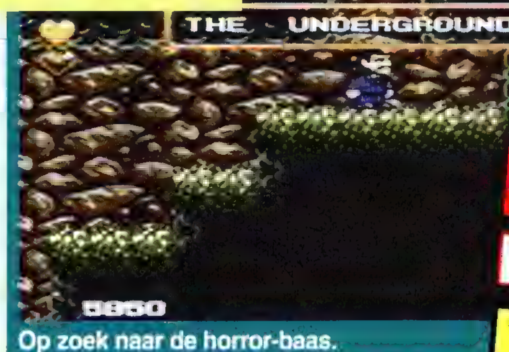
Noteer op een papiertje waar je al bent geweest.



De oude boom.



Onder de oude boom bevindt zich een geheime gang naar het kerkhof.



Op zoek naar de horror-baas.

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 7,0

- Vette graphics
- Goede besturing
- Haalt niet het hilariteitsgehalte van de serie of de film

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK

7



De muziekkamer is niet te spelen als je de muur niet kunt afbreken.



Het ondergrondse. Waar een muur is is een weg.

UITSLAGEN

WINNAARS

Film Tris

De oplossing van de FilmTris uit het februari-nummer van PU was 'Vallende Sterren'.
De volgende mensen hebben gewonnen.

EEN AVONDJE VOOR TWEE BIJ DE BIOSCOOPFILM ADDAM'S FAMILY 2

1. Cas Wegkamp, Assen
2. Wilma van Brandwijk, Rotterdam
3. Arie Drentje, Wageningen
4. Jeroen van Vliet, Spijkenisse
5. Sjuul Janssen, Belfeld

VIJFMAAL EEN LEVENSGROTE LAST ACTION HERO DISPLAY

1. Roy Mahubessy, Nijmegen
2. Boudewijn Bos, Castricum
3. Hago de Jong, Snikzwaag
4. Ralph Zonne, Apeldoorn
5. Remy Peeters, Reuver

TIENMAAL EEN VIDEOPAKKET MET DE FILMS HOOK, ROBOCOP EN ADDAM'S FAMILY

1. Sabry Amroussi, Meerssen
2. Dennis van Jaarsveld, Turnhout
3. Sven Meekes, Eibergen
4. Erik Becker, Best
5. Darcy Hekking, Amsterdam
6. Peter Heeringa, Oosternijkerk
7. R. Korver, Den Haag
8. Floris Huisman, Emmeloord
9. Joey de Knegt, Nieuwkoop
10. Thijs van der Wal, Raamsdonk

Namens de winnaars wordt de sponsor van deze wedstrijd COLUMBIA TRISTAR nog eens bijzonder bedankt!

Sonic Wedstrijd

Op ons verzoek een volgend avontuur voor Sonic te verzinnen, kregen we zo'n duizend en één varianten binnen op hoe Dr. Robotnik aan gort te slaan, tot moes te meppen, aan stukjes te blazen enzovoorts.
Wel, die RoboNiks heeft z'n eigen spel gekregen en wil niet meer in de schaduw van nog een Sonic game.

DE VOLGENDE VIJF MENSEN KRIJGEN EEN SONIC-SPORTTAS

Jürgen Tas uit Sluis:
In zijn script 'The Sonic Terminator II and a half'' beschermt de Sonic Terminator Tails Connor tegen de vijftigste aanval van de Metal Sonic TC477.

Erik van Olderen uit Zaltbommel:
Sonic's Olympics. Met handleiding en tekeningen van een sportieve Sonic.

Maikel Verhoelen uit Baarlo (L):
Stuurde een briljant getekende strip, genaamd Sonic SF 3D waarin diens beer gestolen wordt, Sonic komt in Wolvenstein 3D verzeild, daarna in SF2 en uiteindelijk wint hij z'n beer terug.

Michael Bottelier uit Lelystad:
Sonic, the adventure game. Amy, Sonic's vrouw, is door Dr. BullFighter vergiftigd. Samen met z'n zoon Spike onderneemt hij een helse tocht á la in de Ban van de Ring en Amy leeft weer.

Martijn Gabriëls uit Bergeijk:
Animeer Sonic net als Roger Rabbit, laat hem door een verdwaalde superchip in de MegaDrive tot leven komen, zet een mooie actrice naast hem en je hebt het verhaal.

EN DE WINNAAR VAN DE SONIC BASEBALL JAS IS...

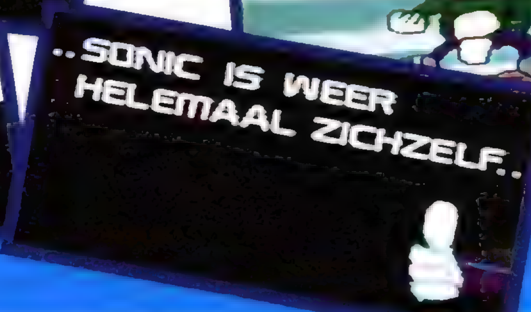
Dennis Kleijn
Dennis stuurde ons een Sonic verhaal die hij met behulp van Mario Paint (!) tekende en op videoband zette. Sonic wordt door een bliksemInslag uit de computer getrokken maar wordt in de realworld aangetast door een virus. Hij moet zo snel mogelijk weer terug naar zijn vertrouwde omgeving. Dennis, wij geloven dat jou een briljante toekomst als multi media producent wacht. Daar past uiteraard de juiste jas bij. Gefeliciteerd *en als je vaker dit soort fraais maakt: stuur het op!*











BITMONSTERS!



Tot nu toe heeft Power Kid in dit blad voornamelijk gefigureerd als het eigenaardige wezentje dat met armgebaren en veelzeggende gezichtsuitdrukkingen probeert het oordeel over een spel uit te drukken. In die hoedanigheid is hij bij veel lezers geliefd, en door sommigen gehaat. Maar wie is die Power Kid eigenlijk? Waar komt hij vandaan en waar gaat hij naartoe? Wat nu volgt is zijn verhaal, of althans het eerste deel daarvan. Lees aandachtig en speel gespannen, dan kom je er wel -misschien.

INVASIE VAN DE BITMONSTERS

Power Kid komt uit Frith, een wereld die is vergeven van de Bitmonsters, databannelingen uit de werkelijke wereld die leven van de jacht op spelers, die zij met list en bedrog in hun vallen proberen te lokken. Deze Bitmonsters worden geleid door Ja-knikkers, verachtelijke wezens die de verloren energie van ongelukkige spelers oppompen voor eigen gebruik. Toen de Bitmonsters en Ja-knikkers de laatste energie in Power Kid's wereld hadden opgebruikt, besloot hij huis en haard te verlaten en op zoek te gaan naar spelers die slim en sterk genoeg zijn om de Bitmonsters met succes te weerstaan.

QUEST FOR POWER

In juni 1993 maakte Power Kid veilig de oversteek naar de PU. Hoewel, veilig... De Kid was niet de enige die Frith had verlaten. Niet lang nadat Power Kid voor de PU aan het werk ging, doken de eerste Bitmonsters op, die in het kielzog van de Kid op zoek waren gegaan naar nieuwe energie.

Inmiddels hebben zich twaalf verschillende Bitmonsters en een Ja-knikker in het PU-papier genesteld. In de vorm van puzzels, raadsels, doolhoven en vallen proberen zij ook hier de energie van passerende spelers te stelen. Het is aan jou als Power Kid om hier een stevige stok voor te steken.

HET SPEL

Als Power Kid heb je deze keer maar één leven. Dat moet je op het spel zetten om de Bitmonsters te verslaan en de Ja-knikker voorgoed uit te schakelen. Onderweg naar je einddoel zul je al je speelervaring en een beetje geluk hard nodig hebben. Voortdurend moet je hierbij moeilijke keuzes maken die het verschil tussen leven en dood kunnen betekenen; het lijkt het leven zelf wel. Kies daarom verstandig, neem geen overhaaste beslissingen maar blijf daarnaast op je intuïtie vertrouwen, dan red je jezelf wel.

In totaal moet je dus twaalf obstakels in dit spel overwinnen, en evenzovele keuzes maken. Iedere verkeerde keus kan je een deel van je kop kosten. Daar zijn de Bitmonsters heel streng in. Meestal eisen ze tien procent van je energie, soms slechts vijf, en er wordt gefluisterd dat sommige Bitmonsters eigenlijk vermomde monsterbonussen zijn, maar weinig is hierover met zekerheid bekend. Zoek het daarom zelf maar uit.

DE REGELS

Je begint linksboven met honderd procent energie. Je doel is rechtsonder met zoveel mogelijk energie te eindigen, zodat je daar in staat bent de reuze Ja-knikker te verslaan. Je komt bij de Ja-knikker door van kamer tot kamer te gaan en daarbij iedere keer de slimste uitgang te kiezen. Soms ligt die voor de hand, maar soms heb je geen andere mogelijkheid dan een blinde gok te wagen. Kies je goed, dan krijg je er energie bij. Kies je verkeerd, dan kost dat je energie. Je mag in iedere kamer maar een keer kiezen en het is de bedoeling dat je minstens één keer door alle kamers gaat. Als het nodig is, mag je best nog 'n keer door dezelfde kamer gaan, maar dit heeft dan geen invloed meer op je energieniveau. Iedere keuze die je kunt maken, heeft voor het gemak een letter gekregen, A, B, C of D. Na twaalf kamers hou je zodoende een dozijn letters over. Stuur deze letters naar de PU-redaktie om ons te laten weten hoe je de Bitmonsters en Ja-knikker denkt te kunnen verslaan.

WIN EEN PU-SHIRT

Als dank voor je gevecht tegen de Bitmonsters hebben we voor de 500 beste spelers een exclusief Power Unlimited T-shirt, dat nu al een collectors item is, en dat bovendien bruikbaar is als gratis toegangsbewijs voor de Megafestatie die in juli in Utrecht wordt gehouden. Op deze Megafestatie zal Power Unlimited prominent aanwezig zijn, daar komen we later nog uitgebreid op terug.

Sla dus snel om naar de volgende bladzijde, versla die akelige Bitmonsters en maak jezelf gelukkig en je vrienden stinkend jaloers met een authentiek, origineel PU-shirt. Veel geluk, wijsheid en spelvernuft en... moge de Power met je zijn.







KIES EEN ROUTE

2

EN SCOOR
1 BONUS!



ALLES IS POTDICHT
HOE KOM JE ER
HET BESTE UIT?



DICHTE ROOKWOLKEN
VERHINDEREN KID HET
ZICHT OP DE UITGANG
WAT TE DOEN?



POWERKID HEEFT
PER ONGELUK
DE STEKKERS ERUIT
GETROKKEN.
HOE KAN HIJ NU
HET BESTE DOORGAAN?

6

B

(A) 19 5 11 9 38 = 50

(B) 7 22 8 2 25 = 43

(C) 20 31 2 17 13 = 48

A

C



PLUSSEN EN MINNEN
LOSSEN EEN VAN DEZE
SOMMEN OP. WELKE?

7



KIES EEN TOUW EN TREK AAN DE UITEINDEN OM EEN DEUR TE OPEN.

8

SHADOWCASTER

WAT IS BETER OM TE DRINKEN?




9



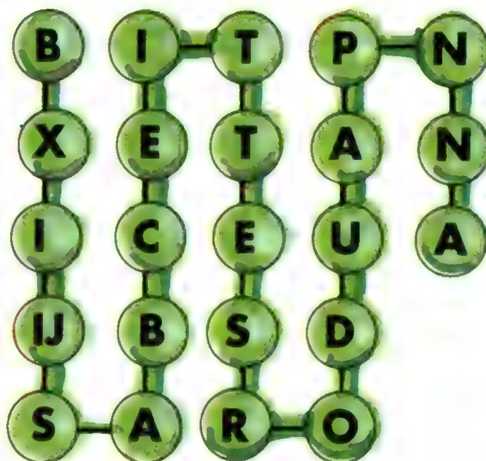






ALLEEN KIDS MET VRIENDEN MOGEN HIER WEG. HOE PAK JE DAT AAN?

10



KIJK GOED EN MAAK EEN KEUZE!

B

11




– PPEL



2 - 1 = ?

B=V

( + ) – 

12







WAARMEE GA JE DE JA-KNIKKER TE LIJF?

DEELNAMEDINGEN



STUUR JE OPLOSSING VOOR 20 APRIL NAAR:

Power Unlimited
(Bitmonsters!)
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

Als je meedoet aan dit spel moet je in alle twaalf kamers een keus maken. Iedere keus die je kunt maken, hebben we voor het gemak aangegeven met een letter. Twaalf keer moet je dus beslissen tussen A, B, C of D (soms hoef je uit minder mogelijkheden te kiezen, dat wordt vanzelf duidelijk in de tekeningen; zie je slechts twee uitgangen, A en B, dan kies je dus tussen A of B). Als je overal de juiste keuze hebt gemaakt,` eindig je met een energieniveau van honderd procent of meer. Als je minder goed kiest, kan het zijn dat je bij de Ja-knikker geen energie meer over hebt. Kleine kans dat je dan nog deze Bitbaas kunt verslaan, maar goed, je weet maar nooit. Sterker nog, als je bij de Ja-knikker bent aangekomen, weet je nog helemaal niets over je energieniveau, want pas in de volgende PU laten we je weten hoeveel energieverandering elke keus je kost of oplevert. In de lege hokjes kun je dat dan overzichtelijk noteren. Dat betekent kortom: nu spelen en over 'n maand sterven, of overwinnen natuurlijk en de komende zomer pronken met je welverdiende prijs: het enige echte PU-shirt, hèt hebbedingetje van 1994, en een gratis toegangsbewijs voor de Megafestatie ineen.

SCHEUREN, SCHRIJVEN OF KOPIEREN

Je twaalf antwoorden kun je hieronder aankruisen. Nu zou je natuurlijk de hele bladzijde kunnen uitscheuren en die ingevuld naar ons opsturen, maar dat zou zonde zijn van je blad, want op de andere kant van deze bladzijde staat de helft van Power Kid's avontuur getekend. Daarom kun je beter deze bladzijde kopiëren en de kopie opsturen. Zelf de antwoorden op een briefkaart schrijven mag natuurlijk ook.

BELANGRIJK

Schrijf je eigen antwoorden sowieso ook op deze bladzijde, zodat je volgende keer zelf kunt controleren of je de goede keuzes hebt gemaakt. Er gaan trouwens geruchten dat dit avontuur in de komende nummers een vervolg gaat krijgen. We hebben ons zelfs laten vertellen dat lezers die aan deze en de komende twee wedstrijden meedoen kans maken op een extra hoofdprijs. Wat voor prijs dat precies is, willen we je nog niet vertellen. Sterker nog, dat kunnen we je niet vertellen, want we zijn op het moment dat we dit schrijven nog volop in onderhandeling met verschillende sponsors, maar reken er maar op dat het bijzonder wordt. Bewaar dus deze PU (deed je dat niet altijd al?) en hou de volgende Power Kid Adventures in de gaten. Je kunt er uiteindelijk alleen maar beter van worden.

IK HEB DE BITMONSTERS EN DE JA-KNIKKER OP DE VOLGENDE MANIER VERSLAGEN:

0% ENERGIE 100%

1	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
2	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
3	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
4	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
5	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
6	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
7	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
8	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
9	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
10	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
11	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
12	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	

0% 50% 100% 150% → →



DE SMURFEN

De zoveelste strip- en tekenfilmfiguren hebben hun eigen spel gekregen. Deze keer zijn het de Smurfen, de eigenaardige blauwe geesteskinderen van tekenaar Peyo, die in gedigitaliseerde vorm waarschijnlijk een kassucces gaan worden; het zijn tenslotte Smurfen, dus dat zit wel smurf, zelfs nu ze voor de Game Smurf hun typische kleur blauw hebben moeten verruilen voor groen.



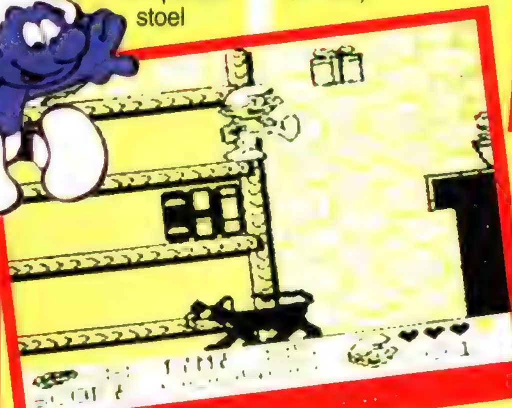
EURO SMURFEN

De onverbeterlijke Gurgelhals is weer eens van plan de Schlumpfe te eten te vragen, op zijn bord. Gurgelhals? Oeps, de Duitstalige smurf geselecteerd. Ik bedoel natuurlijk Gargamel, de vijand van alle Smurfen. Hij heeft al drie Smurfen ontvoerd, maar wacht zoals gewoonlijk met het smurfen tot hij alle Smurfen in zijn macht heeft. Voordat het zover is moet hij het opnemen tegen de Spierballen Smurf, die door Grote Smurf is gestuurd om de gevangenen terug te halen.



SMURFJE, BOOMPJE, BEESTJE

Vrolijk stappend door het bos vertrapt de Spierballen Smurf hier een paddestoel en daar een beestje om maar zo veel mogelijk punten en extra tijd te scoren. Waar hij moet springen over te grote afstanden gebruikt hij vallende blaadjes of de ruggen van heen en weer vliegende vogels als opstapje of springplank -net hoe het uitkomt. Op een dieet van fruit, sterren, paddestoelen en dode beestjes smurft hij zo over het platform richting Gargamel.



Smurf'es up!



Geen katje om zonder smurf aan te pakken.



Kiekeboe!

Pas op! Je wordt gesmurft.

Slee-smurf.

NATUUR EN SMURF

En ik maar denken dat Smurfen altijd aardig zijn tegen de dieren.



Mooi dat ik de Spierballen Smurf heel wat natuur heb laten vernietigen, niet omdat ik of de Smurf dat zo graag wilde, maar omdat ik de kans op meer punten niet voorbij kon laten gaan. Waarom levert het nooit 'ns punten op als je vriendelijk doet tegen de dieren op de Game Smurf?



De heldere graphics en opgewekte muziek (Nee, niet het Smurfenlied van Vader A. maar de klanken van het liedje dat ze zelf op de televisie zingen) maken er een vrolijk spelletje van. Niet dat ontvoerden bevrijden echt een vrolijke bezigheid is, maar bij Smurfen ligt dat anders. Die zijn altijd wel optimistisch en vrolijk, en dat is gelijk het grootste voordeel van dit spel, want verder is het in alle eerlijkheid vooral het soort spel waarmee zo veel tv- en striphelden hun debuut in de gamewereld maken: een platform waarmee niets mis is, maar dat wat originaliteit betreft geen opschudding zal veroorzaken. Maar als je graag een platformpje speelt dan zijn de Smurfen zeer geschikte figuren om mee te spelen. BEN

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 8,0

▲ Vrolijk spel

▲ Heldere beelden

▲ Vrij moeilijk

▼ Bepaald niet origineel

▼ Groene Smurfen!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP





GAME SMURF
Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Infogrames

DESERT SPEEDTRAP

ROAD RUNNER & WILE E. COYOTE



Normaal gesproken kan ik uren achter elkaar naar Road Runner en Wile E. Coyote kijken. Misschien omdat ik het idee krijg dat ik intelligent ben als ik mezelf vergelijk met Megasukkel Wile, misschien gewoon omdat het zo melig is. Hoe dan ook, ik keek al een tijdje uit naar Desert Speedtrap, met Road Runner en zijn idioot/vijand Wile E. Coyote. Stripfiguren zijn `hot' in de videogame wereld, dus het was slechts een kwestie van tijd....

SUPERSNEL

Op het moment dat ik de Gamegear aanklik, is het duidelijk dat dit een supersnel spel is. Mijn Road Runner vliegt stuiterend van de ene naar de andere kant van het scherm, hier en daar vogelzaad wegkapend. Hm, eerst even de handleiding lezen misschien? Na een hevige studie kom ik er achter dat het allemaal zo hoort, maar dit was nog maar een demo. Ik had op START moeten drukken! (Stuur nou niet meteen brieven dat ik een sukkel ben enzo, ik probeer gewoon een leuk verhaaltje te schrijven!)

RACE TEGEN DE KLOK

Ok, serieus nu... De bedoeling van het spel is om Road Runner veilig langs de vallen van Coyote te loodsen. Voordat een bepaalde tijd verstreken is, moet Road Runner namelijk het hele parcours hebben afgelegd om weer op de snelweg te komen, waar hij voor Coyote ongrijpbaar is. Het parcours bestaat, voor zover ik kon zien, uit woestijnen met watervallen, aasgieren, woestijnkrabben en natuurlijk Wile E. Coyote. Gelukkig staan her en der bordjes met vogelzaad waarmee Road Runner een gedeelte van zijn energie terug krijgt.

NOG SNELLER

Het probleem is niet zozeer om het parcours af te leggen. Na een beetje oefening lukt dat wel. Het probleem is vooral om al die andere voorwerpen die punten en energie opleveren te vinden. Er zijn voorwerpen voor extra tijd, extra snelheid (wááát?), onkwetsbaarheid en punten vermenigvuldigen. Ook zijn er bonuslevels die te bereiken zijn met een speciale transporter. In die bonuslevels stikt het van de sterren die punten en extra tijd opleveren.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

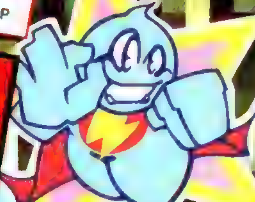
▲ Road Runner's Cool!

▲ Drie moeilijkheidsgraden

▼ Vermoeiend beeld & geluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP





78

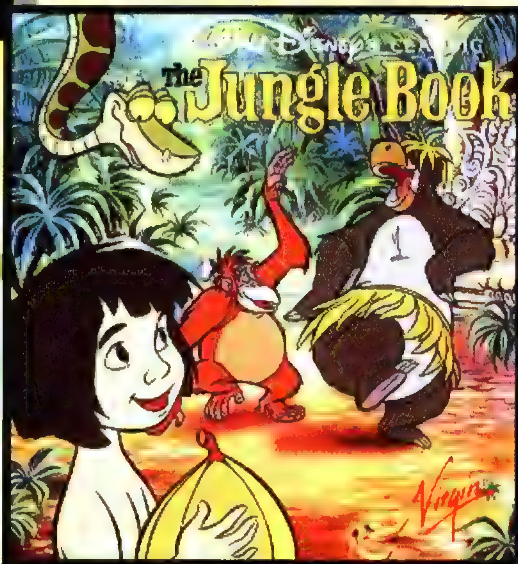
Het is weer 'ns wat anders dan een gemiddeld platformspel. Vooral omdat de bekende karakteristieken van Road Runner echt in het spel verwerkt zijn. Als je hard rent en dan ineens stopt, veert Road Runner nog een tijdje op en neer door de snelheid, dat soort gein. Verder is het spel best een uitdaging want er schijnen geheime plaatsen in te zitten en het is aardig moeilijk. Het bekende Looney Toones muziekje op de achtergrond irriteerde mij na 2 minuten zo erg dat ik het maar heb afgezet. Gelukkig kan je geluidseffecten en muziek apart aan- of uitzetten. Grappige opmerking in de handleiding is dat je op een minimale afstand van 2,5 meter van het scherm moet gaan zitten.

BJØRN

GAMEGEAR

Prijs ƒ 109,- • Fabrikant: Sega

THE JUNGLE BOOK



Allebei m'n oma's hebben me het boek voorgelezen, op ongeveer vijf kinderfuifjes kwam ik bij de film terecht, in de Donald Duck heb ik jarenlang het avontuur in stripvorm gevolgd. En nu is er, volkomen in de pas met de tijd, een videogame gemaakt van de Disney-klassieker Jungle Book, afkomstig van hetzelfde designteam dat verantwoordelijk was voor de kwaliteitsspelen Cool Spot en Aladdin.

EXTRA, EXTRA, READ ALL ABOUT IT

In februari was ik op bezoek bij het hoofdkwartier van Virgin Games in Londen. Al tijden stond de release datum van de Mega-Drive- en (S)NES versies gepland voor april, maar volgens de PR-manager Doug John - een bleke Brit met een uiterst wreed Akira T-shirt om het magere lijf- bleek er roet in het eten gegooid door Sega en Nintendo, de twee mogollen die bepalen wanneer iets door hun fabrieken gefabriceerd wordt. Hij verwacht dat The Jungle Book, de 16-bit versies, pas rond augustus/september het levenslicht zullen zien. Of ik dan misschien de E-Prom versies (dit zijn ruwe chipversies van het spel op een computerboard geklikt) wou zien die net uit Japan binnen waren gekomen? But certainly.

TANTALUS KWELLING

De SNES-versie mag ik 90 seconden spelen. Het spel voelt meteen zo soepel als Aladdin; dezelfde vloeiende graphics met een vet pompend geluid. Alleen is de gameplay vele malen zwaarder. Als een jonge Tarzan zweeft Mowgli aan lianen door een regenwoud vol ontberingen. Bij de NES-versie, die ik ongeveer vijf seconden kan zien, rollen mijn oogbollen verrukt rond in m'n oogkassen. Het ziet er extreem goed uit voor een spel op de 8-bitter, wiens leven hierdoor weer een jaartje verlengd wordt. Ik mag de goodies echter niet meenemen voor preview recensies. Voorlopig moeten we het doen met de Game-Gear versie van The Jungle Book.

JUNGLE BOOK REVISITED

De roedel wolven die het mensenkind Mowgli hebben opgevoed, besluiten hem terug te sturen naar het dorp omdat Shere Khan, de pompeuze, mensenvretende tijger het kleine jongetje wil opvreten om zo wraak te nemen op de mensheid. De relaxte beer Baloo en de neurotische panter Bagheera verschijnen af en toe om een helpende hand (of buik) te geven, maar Mowgli moet het vooral zelf zien te redden tegen de kokosnootgooiende apen, gifspuwende cobra's, de eindslang Kaa met de pingpong ogen en de onvermoeibare King Louie, de aapkoning die het geheim van het vuur uit Mowgli wil ontfutselen.
Door ratelslangen als trampoline te gebruiken, de trosjes bananen aan gort te slaan om energie en power-ups te vergaren, met souplesse over wegvallende bruggen te springen enzovoorts, lukt het al snel om de vereiste juwelen te vinden die her en der in level 1 en 2 gevonden moeten worden. Er wachten dan nog zo'n tien verschillende uitdagingen die met het beperkte aantal continues voorhanden, nog een zwaar koekkie zullen zijn.
Ah wel, als ge maar lol hebt en dat heb ik.

The Jungle Book

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,4

- ▲ Mooie Disney produktie
- ▲ Lang speelgenot
- ▲ Hoge kwaliteit
- ▼ Niks nieuws qua gameplay



AKTIE — TAKTIEK

8^7



The Jungle Book is een beproefd platform-avontuur waarin de gebruikelijke ingrediënten van het geduikel, gebuitel en getuimel allen aanwezig zijn en overbekend. Niet dat het spel daardoor gemakkelijk is, het vereist een stel geoefende vingers en een ontwikkeld gaming verstand. De graphics zijn uiteraard het spijs op het vreten hier, waardoor The Jungle Book boven de grauwe middenmoot uitstijgt. De GameGear variant is een goede opwarmer voor de hype die ons later dit jaar te wachten staat.

ADAM

GAMEGEAR
Prijs ƒ 109,- • Fabrikant: Virgin

GARFIELD LABYRINTH

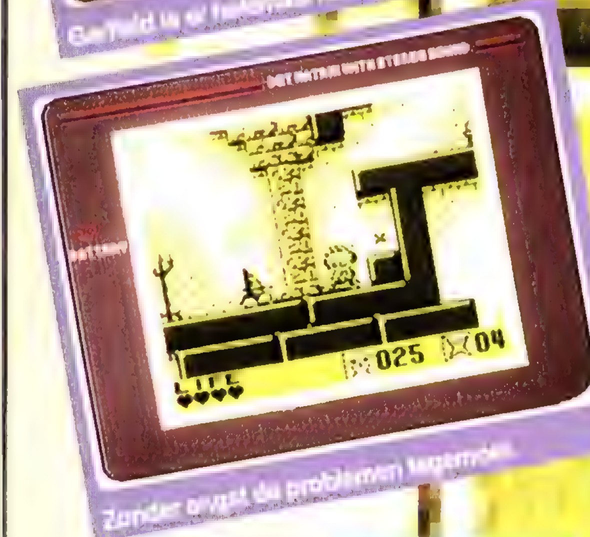


Garfield is er helemaal klaar voor.

Garfield is zoals gewoonlijk weer eens een lui wandelingetje aan het maken als hij bij een archeologische opgraving tegen een bord aanloopt waarop met grote letters staat geschreven: "Verboden Toegang". Garfield zou Garfield niet zijn als hij zich door zo'n obstakel zou laten tegenhouden.



Garfield verandert van luiaard in luipaard.



Zonder angst de problemen tegemoet.



Dat krijg je als je [illegible] passeert.

Onze held sluipt het terrein op en zonder verder op te letten loopt hij de oude ruïne in. Plotseling begeeft de oude vloer het onder het gewicht van de topzware kater. Garfield stort honderd meter de diepte in en met een grote smak komt hij neer op de oude plavuizen. Hij bevindt zich in een labyrint dat zijn weerga niet kent. Hoe komt hij het labyrint weer uit?

DRILBOOR

Om te beginnen moet Garfield zoveel mogelijk sterren verzamelen. Als hij genoeg sterren heeft verzameld, komt er bij de laatste ster een sleutel naar beneden waarmee Garfield de deur naar het volgende level kan openen. Behalve de sterren is er een rijkdom aan pick-ups te verzamelen. De pick-ups zijn de werktuigen waarmee je je door de levels moet worstelen. Het enige werktuig dat Garfield standaard tot zijn beschikking heeft, is de pneumatische drilboor. Je bedient de boor met de B-knop. Het labyrint is deels opgetrokken uit stenen, die zacht genoeg zijn om te doorboren met de drilboor. Soms moet je zo'n steen kapot hakken om naar een ondergelegen ruimte te kunnen komen, maar het gebeurt ook wel eens dat op de plaats waar eerst een steen zat opeens een pick-up te vinden is.

BOEM!

Een van die pick-ups is de bom. Loop er doorheen en hij zit in je buidel. Je kunt de bom gebruiken om de vijanden van Garfield aan te pakken. Als er bijvoorbeeld een draak of een mummie de kant van Garfield op komt, druk dan op start. Je krijgt dan het inventory-scherm te zien. Met de D-pad kun je vervolgens kiezen uit het inventory welke pick-up je wilt gebruiken. In dit geval dus de bom. Heb je die geselecteerd, druk dan op de A-knop en loop een stukje weg van je tegenstander. Zodra de vijand je bommetje beroert, BOEM! Iets waarvoor je op moet passen zijn de teleporters, die door alle levels opgesteld staan. De ene keer helpen ze je een groot deel van het level over te slaan door je een zwieper naar de einddeur te geven, maar het gebeurt ook regelmatig dat je gewoon weer bij af moet beginnen. Er zijn weinig plaatsen waar de luie kater niet kan komen, ook al ziet het er soms onmogelijk uit.



Hoewel de luie kater zo op het eerste gezicht niet vooruit te branden lijkt, is Garfield op de Game Boy een luipaard. Het spel wordt gaandeweg steeds ingenieuzer en sneller, terwijl ik aanvankelijk het spel moedeloos in een hoek had gegooid. Er is verder niets wereldschokkends te melden over de graphics of het geluid. De kracht van het spel zit hem in het feit dat je er echt door bevangen wordt. Of gevangen, liever gezegd. We zitten per slot van rekening in een labyrint.

MICHAEL

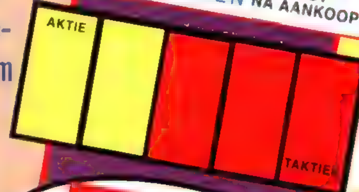
RAPPORT













GAME BOY
Prijs ƒ 79,- • fabrikant: Kemco

MEGA MAN IV

Het is 17 februari 2029. Ik leef diep onder de grond in wat voorheen het ondergrondse metronet van Amsterdam was. Na de Grote Klap, die eind 1994 plaatsvond, is wat er over was van de Amsterdamse samenleving massaal afgedaald naar de ´veilige´ underground.

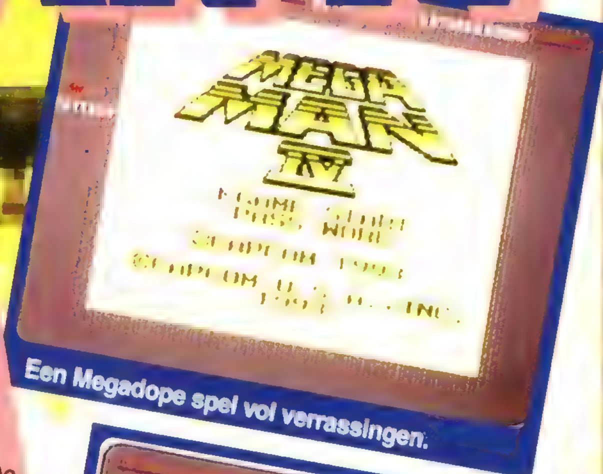
Je zult je afvragen waarom ik je dit vertel, want op het moment dat je dit leest zit jij nog gewoon, in het bovengrondse, te genieten van een slap voorjaarszonnetje. De reden is de volgende: in betere tijden aan de oppervlakte was ik verslaafd aan videospelletjes en met mij de meeste van mijn vrienden. We speelden voornamelijk op de Game Boy en de spelletjes die ons het langst bezighielden waren de platformgames.

Onze grote favoriet was de Mega Man cyclus. Geïnspireerd op de Japanse comic-held Astro Boy kwam er een reeks platformspelletjes uit die zijn gelijke niet kende. De kleine Mega Man werd door zijn beschermheer op pad gestuurd om de robovijanden van Dr. Wily te bevechten. Zijn taak was om tijdens zijn tochten, die hem vaak langs de meest vreemde lokaties leidde, zoveel mogelijk P-Chips te verzamelen. De P-Chip is een soort energiewokkel, waarmee de chef van Mega Man het Mega Laboratorium van energie voorzag, zodat ze er Power Items konden ontwikkelen. Deze Power Items gebruikte Mega Man om de robots van Dr. Wily te bestrijden.

Nadat Mega Man de eerste drie missies geklaard had, kwam Mega Man IV uit. Al meteen werden mijn vrienden en ik gegrepen door de nieuwe avonturen van Mega Man. De vier verschillende werelden met als tegenstanders respectievelijk Toad Man, Ring Man, Pharaoh Man en Bright Man werden door ons verslonden. Om de beurt speelden we een level en noteerden we zorgvuldig de codes als we een level volbracht hadden.

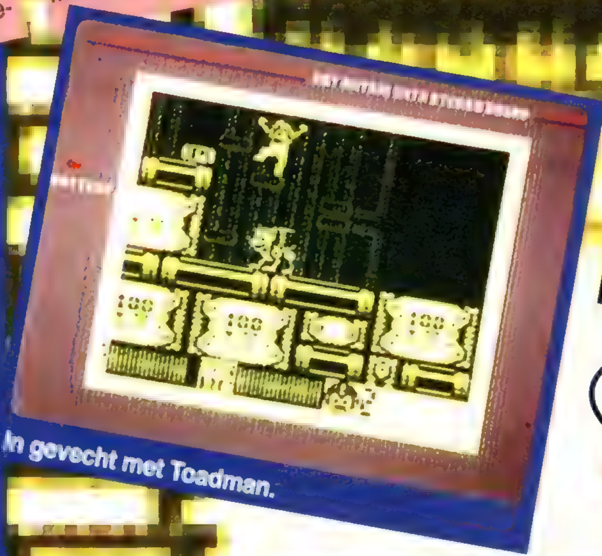
En toen kwam de Grote Klap. Ondanks het feit dat het geen makkelijke opgave was en we zeeën van tijd hebben, hier in het ondergrondse, waren we snel klaar met Mega Man IV. Je moet weten dat onze Game Boy de enige is, hier vijftien meter onder de grond. Uit verveling richtten wij een bende op. We noemden onszelf toepasselijk De Gameboys. Ons doel was niet om de levels "uit te spelen" of om ons territorium van vijanden te vrijwaren. Nee we waren uit op iets nieuws, iets fris.

Nu wil het geval dat de tunnels een ongelofelijke hoeveelheid zwervers en junkies herbergen. Gelukkig maar, want de jacht op de kansarmen is het nieuwe tijdverdrijf van de Gameboys. Iedereen doet dit onafhankelijk van elkaar en aan het eind van de dag bekijken we elkaars trofeeën. Een oor, een neus, een vinger. Het klinkt luguberder dan het is, hoewel het zelfs voor ons als videogame-veteranen in het begin ook even wennen was, maar ja, we hebben geen verse computerspelletjes meer, dus wat wil je.



Een Megadope spel vol verrassingen.


Megaman en Dr. Wiley.


In gevecht met Toadman.

Mega Man IV is een Megadope spel. Behalve de ingenieuze platformaktie zit het vol met verrassingen en geheime gangen. De quest naar P-Chips raakt een beetje op de achtergrond in het heetst van de strijd, maar dit wordt teniet gedaan door de grote hoeveelheid verschillende vijanden. Iets waar normaal gesproken niet zoveel over te melden valt, is het geluid van Game Boy spelletjes. Bij Mega Man heb ik het geluid lekker laten aanstaan voor een flinke portie Kamikaze Funk. Heerlijke soundtracks, kortom een heerlijk spel.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

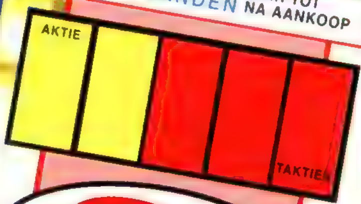
GELUID 9,0

▲ Gevarieerde levels

▲ Zwaar verslavend

▼ De codes opschrijven is een videogame op zich

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8,5

MEGA MAN 5

Net wakker na een zware nacht doorzakken in de plaatselijke kroeg, wordt Mega Man opgeroepen door het mega-brein Cossack. "Het gemeentehuis en de luchthaven zijn totaal verwoest door de robots van Protoman. Zijn leger is zonder genade de halve stad aan het afslachten. Het is nu echt tijd om in te grijpen, anders is iedereen overgeleverd aan de grillen van Dr. Light, Protoman en nog meer van dat tuig!" "Okay, gun me even de tijd voor een kop koffie en een croissantje en The Mega Man is er weer klaar voor!"



Tijd om in te grijpen!



Het leven van een Megaman gaat niet over rozen.

GEEN ROZEGEUR, GEEN MANESCHIJN

"Shit, dat heb ik weer hoor. Geniet ik eindelijk eens van een welverdiende rust, komt die Cossack weer met zijn geintjes om de hoek kijken. De stad is in gevaar... Maar wie denkt er nu eens aan de gevaren waar ik aan bloot sta? Niemand! Het is elke keer gewoon weer hetzelfde liedje. Ik word opgeroepen, ik trek mijn hitech Mega Man Outfit aan en ik ga op weg naar het slachtveld waar een of andere idioot me staat op te wachten, klaar om het daglicht voorgoed van mijn netvlies te verbannen.

Toegegeven, ik verdien een aardig zakcentje, maar door die hypotheek op mijn tweede huis, mijn maandelijkse telefoonrekeningen en de rioolbelasting houd ik geen rooie cent meer over. Nee, het leven van een Mega Man gaat niet over rozen. Het enige waar ik me zo nu en dan aan kan optrekken, is het feit dat mijn foto nog met enige regelmaat in de kranten verschijnt. Maar ook dat went jammer genoeg."

THE MEN GANG

"Goed, wie hebben het nu weer op mij en de rest van de wereld gemunt? Stone, Gravity, Charge, Chrystal, Star, Gyro, Wave en Napalm Man. Allemaal 'Men' waar ik het warm van zou moeten krijgen? We zullen er eens eentje uitkiezen. Napalm Man lijkt me wel een geschikte vent. Ik kom hem tegen op een tropisch eiland, een geweldige scène voor een lekker robbertje vechten. Maar dan had ie wel die overjarige circustijgers thuis moeten laten want, dierenvriend die ik ben, ik ga geen poesjes opblazen. Laten we dan maar eens op bezoek gaan bij Stone Man. Ah, die houdt duidelijk van het wat zwaardere werk. We bevinden ons nu in de Alpen en aangezien ik net nog op wintersport ben geweest, ben ik duidelijk in het voordeel. Ik vernietig zijn stalen vleermuizen, crush de Stone Children, doorzie zijn boobytraps, versla de Cybernetic himself en neem zijn wapen mee. Mijn wapenuitrusting kan ik op die manier flink uitbreiden. En aangezien de 'Men Gang' tegenwoordig met de meest moderne wapens is uitgerust, zal ik er zeker gebruik van moeten maken."

GLORIE EN ROEM

"Zo werk ik de één na de ander af, precies volgens het boekje. Cossack zal tevreden zijn. De wereld is weer eens gered van de totale ondergang. In de tussentijd ga ik genieten van al mijn foto's in de internationale kranten, wachtend op de volgende psycho die weer wat stompzinnigs in zijn hoofd probeert te halen. Slaap lekker!"

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

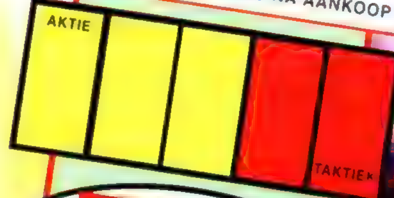
GELUID 7,5

▲ Veel variatie

▲ Mooie beelden

▼ Mega Man is erg kwetsbaar

▼ Besturing is af en toe langzaam



79



Voor een NES-spel heeft Mega Man 5 fantastische beelden. De Mega Man spelen worden daarnaast ook nog eens geroemd om hun kwaliteiten als platformspel. Deze eigenschappen vind je dan ook terug in deze NES-versie van Mega Man. Er zijn in totaal acht opties voor verschillende platformen aan het begin van het spel. En vanuit die uitgangssituatie kun je alle kanten op. Lekker veel variatie dus. De NES-eigenaren die van platformspelen houden, kunnen zich te goed doen aan dit 'MEGA' spel.

THOMAS

NES

Prijs ƒ 109,- • Fabrikant: Capcom

RODLAND

REVIEW

Het groene gevaar is weergekeerd op de NES. Ben lichtte in het PU decembernummer al een tipje van de sluier. De gevreesde vegetariërs verstoorden meedogenloos iedere poging van Tam en Rit om hun ontvoerde moeder uit de handen van het monster te krijgen. Ik heb het over de killer-groente. Ze mogen dan wel de arrogantie bezitten om te denken dat ze het darmkanaal kunnen stimuleren maar in werkelijkheid hopen ze alles waar vlees aanhangt tot op de botten te ontbenen.



Extra game!



Ik maak puree van die aardappelen.

De groente is wat mij betreft een beetje te gaar gekookt. Rodland is aan de ene kant een wat simplistisch platformspel maar voor de jonge gamer toch boeiend en uitdagend genoeg om een paar uurtjes te boeien. Eén ding is zeker, je kijk op de groentewereld verandert volkomen en hoogstwaarschijnlijk zal je voortaan met een grote boog om de groenteman lopen. DAVID





Zijn dat vegetariërs?



Even de bloemetjes buiten zetten.

RAPPORT

GRAPHICS 7,6

GELUID 7,5

- Graphics okay
- Geluid okay
- Te makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7[2]

SLAPPE SLAATJES

Tam en Rit schrikken niet op van een agressief gemengde salade en zonder blikken of blozen slaan zij met een toverstokje van onbekende origine elke aanval van het gewas neer. Zij willen hun moeder terugvinden. En zeg nou zelf, ieder slap slaatje dat aan je moeder durft te komen die wacht de foodprocessor, nietwaar?

Zo vergaat het Tam en Rit ook. Of het nou een zeester, de groente van de oceaan of een zichzelf vermenigvuldigend aardappeltje is dat de aanval inzet, Tam en Rit pakken de cellulose hardhandig aan door deze van links naar rechts over het hoofd te smijten. Het gevolg: groente verandert in waardevolle voorwerpen als bommen, springende ballen, anti-groente stralingen en ladders die naar hogergelegen platformen leiden. Bovendien ontvangen de knapen punten voor ieder tot moes gehakte groente.

WILDE WESPEN

Natuurlijk is een moestuin niets zonder bloemetjes en wespen en Tam en Rit doen tijdens hun speurtocht hun best om zoveel mogelijk bloemen te verzamelen terwijl ze ondertussen de venijnig stekende wespen ontwijken. Wat de vissen nou precies met gewassen te maken hebben, is een raadsel. Misschien zijn het ansjovissen, zo zout dat zij flink op de jongens in bijten. En dan nog maar niet te spreken over de krokodillen die in het volgende level de dienst uitmaken. Wat je al niet moet doen om je moeder van het onheil te redden.

NES
Prijs *f* 79,- • Fabrikant: Storm

AMERICA SYNDICATE

Mijn naam is 2M, ik ben de Expendable Executive die jullie in Power die onder mijn verantwoordelijkheid de belangen van

HIGH-TECH DOPE

BPA houdt zich bezig met het fabriceren en distribueren van de CHIP, de Controllable Head Implant Probe, een zwaarverslavende bio-technische variant op wat vroeger hard-drugs werd genoemd. Nadat ik met mijn Cyborgs de hele wereld onder de invloedssfeer van BPA bracht en de concurrerende syndicaten nagenoeg vernietigde, bleek dat CB, de Control Boss, de CHIP-roes heeft onderschat.
De gewenning aan de high-tech dope, maakte dat de CHIP-junks een steeds sterkere generatie implants nodig hadden om hun roes te bereiken. Tot grote consternatie van de BPA-top kon de research-afdeling die toenemende vraag naar CHIP-upgrades niet bijbenen.

MOORDENDE JUNKS

Speciaal op het Amerikaanse continent ontstond zo'n grote vraag naar nieuwe CHIP's, dat horden CHIP-verslaafden moordend en plunderend de straat op gingen. De zo ontstane situatie van anarchie en wetteloosheid was precies datgene waarop de uitgedunde concurrerende syndicaten zaten te wachten. Onder de dekmantel van revolutie proberen mijn vijanden de heerschappij van BPA op het Amerikaanse continent over te nemen. Aan mij de taak om dit tot elke prijs te voorkomen en de zakelijke belangen van BPA veilig te stellen.

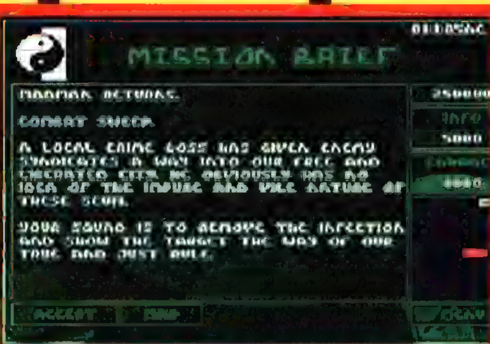


Het Europese continent is inmiddels onder de invloedssfeer van BPA gebracht. Maar, zoals je ziet is het Amerikaanse continent in opstand gekomen. Selecteer een gebied om de revolutie de kop in te drukken.

ACHT MEDESPELERS

De meest in het oogspringende vernieuwing binnen het Syndicate-spel is de Multi-Player mode. Als je beschikt over een NETBIOS supported netwerk kun je met maximaal 8 medespelers strijden om de CHIP-afzetmarkt. De vijandelijke Cyborgs worden in dit geval bestuurd door je medespelers in plaats van door de computer. Een Speciale feature, die alleen werkt in de multiplayer-optie, is het Clone Shield. Hierdoor kan je tegenspeler jouw Cyborgs niet onderscheiden van gewone burgers. Op deze manier benader je zijn agenten onopgemerkt om vervolgens meedogenloos met de vlammenwerper de tecno-nerds te barbecuen. Om het Clone Shield te bemachtigen moet je vet investeren in de research naar nieuwe innovaties. Heeft je research-afdeling het Clone Shield eenmaal ontwikkeld dan hoef je alleen het ikoontje in het wapen-inventaris aan te klikken om het schild in werking te stellen. Wees op je hoede, want het verhullende vermogen is ineens voorbij!


Luchtsteun is het heetgebakerde antwoord op een grote overmacht aan vijandelijke Cyborgs.



De Missionbrief vertelt je wat het doel is van je missie, hoe je hem kan volbrengen zonder al te veel Cyborg-agenten op te offeren en wat voor wapens het meest effectief zijn. Je betaalt voor deze info. Ook voor meer detail op de plattegrond moet je flink in de buidel tasten.

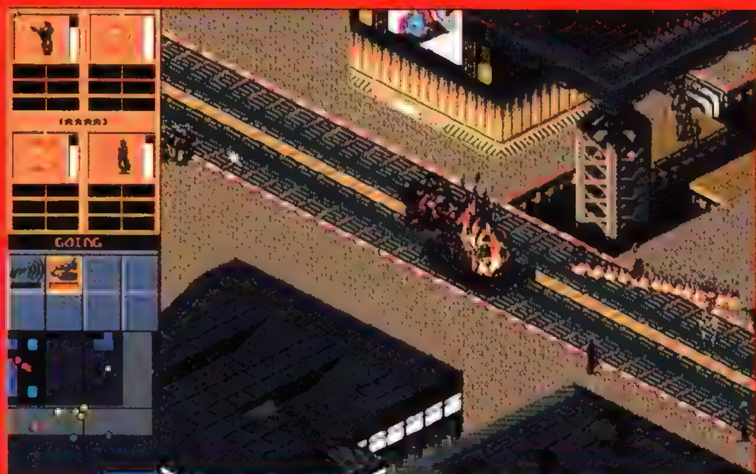
LUCHT-SUPPORT

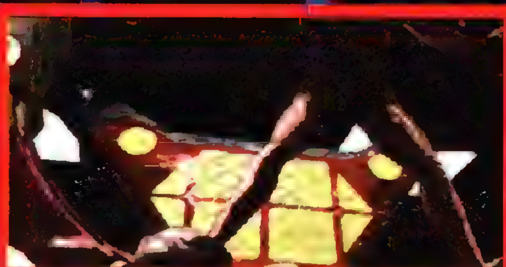
Ook bijzonder is de mogelijkheid om luchtsteun aan te vragen. Dit kost eveneens de nodige investeringen en bovendien lever je per keer dat je om een precisie-bombardement vraagt 50.000 dollar in. Je moet de plaats van het bombardement "Marken" en de mededeling "ten seconds to Air Strike"

PC
Prijs ƒ 69,- • Fabrikant: Electronic Arts
Systeemvereisten: 386 PC • 4Mb RAM • DOS 3.3 of hoger • VGA • 16 Mb schijfruimte • muis

N REVOLT DATA DISK

Unlimited nr. 4 van vorig jaar berichtte over de Cyborg-agenten
het Business Protection Agency (BPA) beschermen.


Een pantserwagen is evengoed niet bestand tegen de vlammenwerper.


De metamorfose. Een been uit vlees en bloed gaat vervangen worden door staal en kevlar.


De Cyborg-agent, vermomd als Humphrey Bogart.

dient zeer serieus te worden genomen: maak je uit de voeten! Behalve bovengenoemde extraatjes heb je ook alle conventionele wapens tot je beschikking, die je in de oorspronkelijke Syndicate-missions alleen door research kon bemachtigen. Daartegenover staat dat in deze 21 nieuwe missies de tegenstand idioot zwaar is. Waar vroeger een salvo uit de minigun genoeg was om een peleton Cyborgs te waisten, is nu zelfs de vlammenwerper onvoldoende om één vijandelijke agent onschadelijk te maken. Alles draait dan ook om een juist gebruik van de adrenaline-levels van je agenten, die je met een muisklik kunt opvoeren.



De American Revolt Data Disk maakt van de 9 die ik Syndicate vorig jaar gaf een 9,5 voor deze upgraded version. Wat een meedogenloos spel! Het research-aspect bepaalt in grote mate de afloop van de missies want de vijandelijke Cyborgs zijn haast onoverwinnelijk. Elke keer als ik aan een nieuwe missie begin, stijgt mijn adra-level tot ongekende hoogte. Desondanks is het me nog geen enkele keer gelukt om een missie helemaal uit te spelen. En dat belooft wat voor de houdbaarheid van deze Syndicate-versie.
BPA kan maar beter investeren in research, want anders: REVOLUTIE!
MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,0

▲ Punten: air-strikes

▲ Clone Shield

▲ Adrenaline-kick

▼ Idioot zware tegenstand







REVIEW

GABRIEL KNIGHT
SINS OF THE FATHERS

Een 'bovennatuurlijke psycho-thriller' waarover een Amerikaans blad schreef dat dit de eerste keer was dat ze echt bang werden van het kijken naar een computerspel. Precies wat voor mij dus, dacht ik als doorgewinterde horror-liefhebber die tot nu toe alleen echt bang werd van het NOS-Journaal en golfwedstrijden op de BBC. Op de verpakking een afbeelding van een ongelukkige met een strop om z'n nek. OK, let the evil begin.



Geen kwaad zonder goed.

DROMEN VAN DE GALG

Een middeleeuws aandoende man kijkt met een mengeling van afgrijzen, woede en verbijstering naar een heksenverbranding. De veroordeelde is een jonge vrouw die door de oplaaiende vlammen langzaam verandert in een woeste tijger.
Dan een galg op een berg. Aan de strop een jongeman die blijkens de blik in z'n ogen niet kan geloven wat hem overkomt. Dan dezelfde jongeman, maar nu in bed. Gabriel Knight heeft weer 'ns een nachtmerrie, of is er meer aan de hand?

DEMONEN NEMEN WRAAK

Een werkelijk heel mooi stripboekje dat bij het spel wordt geleverd, werpt wat vlammend licht op de situatie. In juni 1693 ging heksenjager Gunter Ritter op heksenjacht in de bossen buiten Charleston, South Carolina. Al snel vond hij wat hij zocht, en meer. Ritter maakte namelijk een klassieke fout: hij werd verliefd op de leidster van het gezochte convent, ene Tetelo die van haar slavenmeester de naam Eliza kreeg. De heksenjager belooft zijn geliefde te redden van de brandstapel, maar dat mislukt. Dankzij duivelse krachten en een talisman van Gunter overleeft Tetelo de brandstapel. Zij voelt zich verraden door de heksenjager en neemt wraak, daarbij terzijde gestaan door een horde demonen. Exit Gunter Ritter.

VOODOO IN DE STAD

Na weer een nacht van vreselijke dromen ontwaakt Gabriel Knight in de slaapkamer achter z'n boekwinkeltje in het Franse district van New Orleans. De krant maakt melding van een aantal bizarre moorden die in verband worden gebracht met Voodoorituelen. Gabriel is juist bezig met een boek over Voodoo en besluit meer te weten te komen over de moorden, ook al omdat hij het gevoel heeft dat hij er op de een of andere manier persoonlijk bij betrokken is. De speurtocht begint.

BANG VOOR ZICHZELF

Muisklikkend, voorwerpen verzamelend en vragenstellend trekt Gabriel door New Orleans, waar iedereen bezig is met de voorbereidingen voor Mardi Gras, een jaarlijks festijn dat is voortgekomen uit oeroude Santeria rituelen en vieringen. Aanvankelijk is dit een moeizame bezigheid omdat niemand antwoord op Gabriel's vragen heeft en gevonden voorwerpen alleen maar bij lijken te dragen aan de verwarring. Daarbij komt dat het in het begin niet helemaal duidelijk is wat Gabriel's missie precies is. Research doen voor z'n boek, de Voodoo-moorden oplossen of een verklaring voor z'n nachtmerries vinden? Uiteindelijk blijken al deze zaken verband met elkaar te hebben en ontdekt Gabriel de gruwelijke waarheid over de moorden, en - angstaanjager nog- over zichzelf.



Brandende liefde!



Gabriel Knight is voorzien van het standaard Sierra-menu. Een getrainde arm is hierbij wel zo makkelijk, want de Sierra-menu's vereisen flink wat geklik op ikonen, menu's, voorwerpen enzovoort. Afgezien daarvan is dit spel dik in orde. Hoe verder je doordringt in New Orleans, hoe spannender en mysterieuzer het wordt, al is dat niet bepaald te danken aan het wel heel lullige muziekje. Angstaanjagend? Misschien. Een spel voor volwassenen ? Overdreven. Kopen? Toch maar wel. BEN

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 6,5

▲ Op heksenjacht

▲ Intrigerend

▲ Gids door New Orleans

▼ Klik, klik, klik

▼ Lullig muziekje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8-

PC

Prijs: ƒ 119,- (CD-ROM ƒ139,-) • Fabrikant: Sierra
Systeemvereisten: 386 of beter, 4 Mb RAM
DOS 5.0 • 17 Mb schijfruimte, muis.

R E V I E W

DARYL F. GATES POLICE QUEST OPEN SEASON

Wie wil er nu geen moordenaar in de kraag grijpen en dan nog wel een seriemoordenaar? Met Open Season krijg je die kans. Dit Sierra spel is mede geschreven door voormalig Chief of Police Daryl Gates en geproduceerd door America's Most Wanted producer Tammy Dargan (A.M.W werd overigens gepresenteerd door de vader van een slachtoffer van seriemoordenaar Jeffery Daimer). Daryl Gates heeft onder andere meegeholpen met het oplossen van de Hillside Strangler-moorden en de Charles Manson zaken. Niet gering dus, maar staat dat ook garant voor een goed spel?



Crime Time in L.A.



Bob Hickman heeft betere tijden gekend.

VOORLOPIG POLITIE-RAPPORT

Vannacht om 03.00 uur is het stoffelijk overschot aangetroffen van Bob Hickman in een steeg in South-East Los Angeles. Waarschijnlijk is het slachtoffer door wurging om het leven gebracht. Zijn lichaam werd met ontkleed bovenlijf aangetroffen door twee dienstdoende agenten, wier rapport ik als bijlage insluit. Toen ik op de plaats van de misdaad arriveerde was de steeg al afgezet. Het publiek werd met weinig succes ondervraagd, er waren geen getuigen. Het slachtoffer bleek te zijn gemarteld, zijn bovenlichaam was overdekt met brandwonden en hij mistte de wijsvinger van zijn rechterhand. Op de plaats van de misdaad werd een sigarrettepeuk gevonden waarop oranjekleurige lippenstift zat, deze is als bewijsmateriaal naar het gerechtelijk laboratorium overgebracht.


en agent zonder chagrijnige chef.

MEERKEUZE-ONDERVRAGING

Goed, we gaan dus op jacht naar een Sierra moordenaar. Je wapens: een muis, een toetsenbord en het typische Sierra menu. Je speelt het spel door op verschillende ikonen te klikken met de muis: zo activeer je onder andere Talk, Look, Action, Inventory etc. De cursor verandert in een pratend mondje dat je klikt op de eerste de beste aanwezige persoon en bam, je bent je eerste verdachte aan het ondervragen. Wel jammer dat de vragen die je stelt al voorgeprogrammeerd zijn, je kunt met geen mogelijkheid je eigen vragen stellen en zo de moord oplossen. Er zit niets anders op dan rond te reizen door Los Angeles, te praten met de deskundigen en alle mogelijke verdachten aan een meerkeuze-ondervraging te onderwerpen. Enne, wees een beetje aardig tegen de pers, dan zijn zij ook aardig voor jou.

MOPPEN IN HET MORTUARIUM

De Open Season graphics zijn erg mooi of liever gezegd levensecht. De muziek daarentegen is zo'n typisch Larry soundje, in de lift van het politiebureau hoor je zelfs precies dezelfde liftmuziek als in Larry 6. Grappig is wel dat de makers van dit spel de muziek hebben aangepast voor de scènes in het mortuarium, je hoort dan een soort doodsklokken zachtjes luiden terwijl je neerkijkt op de stoffelijke overschotten. Oja, als je daar toch bent, maak dan een praatje met de portier, hij kan een paar grappige lijkenmoppen vertellen. Gelukkig toch nog iets van humor in dit verder behoorlijk serieuze spel.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,0

▲ Geen irritante spelbeveiliging

▲ Redelijk authentieke procedures

▼ Muziek is wat minnetjes

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

Ik was erg blij dat er een spel gemaakt werd over seriemoorden. Na allerlei boeken over het fenomeen seriemoordenaars te hebben gelezen leek het me tijd om nu eens zelf een moord op te lossen, maar wat valt dat tegen. Vooral de onmogelijkheid om zelf je vragen te verzinnen beperkt je heel erg in je mogelijkheden. Ook het ontbreken van een profile-mogelijkheid (een erg belangrijk hulpmiddel bij de jacht op een seriemoordenaar) doet niet erg overtuigend aan. Op de doos staat "kruip in het hoofd van een seriemoordenaar" maar in dit geval betekent het natuurlijk: kruip in het hoofd van een spelletjesmaker. Aardig geslaagd als "zoek de moordenaar", twijfelachtig als "vind de seriemoordenaar". LAURA

PC / PC CD-ROM

Prijs: ƒ 119 (CD-ROM ƒ139) • Fabrikant • Sierra
Systeemvereisten: minimaal 368, 4Mb RAM • DOS 5.0 • 20 Mb schijfruimte

ALONE IN THE DARK 2

In 1992 veroorzaakte het Franse Infogrames een kleine revolutie in spelletjesland door met Alone in the Dark uit te komen. "Virtual Reality is eindelijk spelwaardig geworden", werd alom geroepen en inderdaad waren de graphics, zeker voor die tijd, adembenemend overtuigend. Nu, twee jaar later, heeft het spel een opvolger die gewoon Alone in the Dark 2 heet. Wat hebben de Fransen in die tussentijd geleerd?

De graphics zijn goed en nog steeds origineel, de muziek is goed en de geluidseffecten zijn prima. Desondanks een beetje een tegenvaller omdat het eigenlijk meer van hetzelfde is, en soms zelfs minder; in deel 1 kon je nog kiezen of je Edward of Grace wilde spelen, nu staat alleen Edward nog tot je beschikking. Grootste nadeel is eigenlijk de beperkte bedieningsmogelijkheid: uitsluitend met een toetsenbord. Liefhebbers van het eerste deel en nieuwe spelers zullen evenwel een goed spel in handen krijgen dat hen bezig kan houden tot deel 3 verschijnt. BEN

Singing in the dark.



Killing joker.

Schattige, kleine, ontvoerde Grace.

Tussen deel 1 en deel 2 zit teleurstellend weinig verschil. De graphics zijn dan wel geperfectioneerd, net als het kunstje om voortdurend over te schakelen naar een ander camera-perspectief, maar wezenlijk is er eigenlijk niets veranderd. Zelfs het verhaal lijkt verdacht veel op dat uit deel 1. Toen moest je als detective Edward Carnby, "The Private Eye of the Unknown", een mysterieuze zelfmoord onderzoeken in een nog mysterieuzer huis, nu ga je achter de ontvoerders van een klein meisje aan dat wordt vastgehouden in een oud Californisch huis: Hell's Kitchen.

TOETSENBORDLEED

De oppervlakkige veranderingen betekenen overigens niet dat Alone in the Dark 2 niet de moeite waard is, integendeel. Het is nog steeds het enige spel dat van de veelgeprezen gevarieerde perspectieven gebruik maakt en die blijven fascineren, of je deel 1 nou wel of niet kent of hebt gespeeld. Toch had vooral de bediening wel wat beter gemogen; alle aktie beheers je met de vier pijltjestoetsen en de spatiebalk. Lekker makkelijk zou je zeggen, totdat je onverwacht een stekende pijn in je pols voelt. Toetsenborden zijn nou eenmaal niet ontworpen voor spelgebruik. Toch heeft Infogrames er om onduidelijke redenen voor gekozen geen gamepads, joysticks of muizen te ondersteunen. Daardoor blijft er voor de speler niets anders over dan toetsen indrukken tot de kramp erop volgt.

SCHAARSE WAPENS

Alone in the Dark 2 kent geen moeilijkheidsgraden. Dat maakt het spel een behoorlijke uitdaging, want de standaard van dit spel is niet bepaald 'easy mode'. Zeer regelmatig je spel saven dus en proberen tot je er niet meer bij neervalt.
Vooral in het begin, als je door een tuindoolhof dwaalt op zoek naar een manier om het huis binnen te komen, merk je al snel dat munitie en wapens, in tegenstelling tot tegenstanders, dun gezaaid zijn. Met de weinige ammo en levenbrengende flacons moet je zuinig aan doen, wat niet meevalt omdat het perspectief van waaruit je soms een aanval doet er wel heel mooi uitziet, maar het tegelijkertijd behoorlijk moeilijk maakt om in te juiste richting te schieten, te steken of een kopstoot of schop uit te delen.
De oplossing ligt ondergronds. Een als speelkaart vermomde valdeur leid je naar een soort crypte waar voor de verandering slechts één duistere tegenstander je lastig valt, terwijl de ammo en flacons er voor het oprapen liggen. Hierna maak je een goede kans het huis binnen te komen, waar One Eyed Jack de vuile lakens uitdeelt....

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

▲ Nog steeds originele graphics

▲ Fraaie geluidseffecten

▼ Lijkt veel op deel 1

▼ Uitsluitend toetsenbordbediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8⁵

PC

Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Infogrames
Systeemvereisten: minimaal 286-25 • 2 Mb RAM • 256 Kb EMS
256 kleuren VGA • 14 Mb schijfruimte • Geluidskaart sterk aanbevolen.

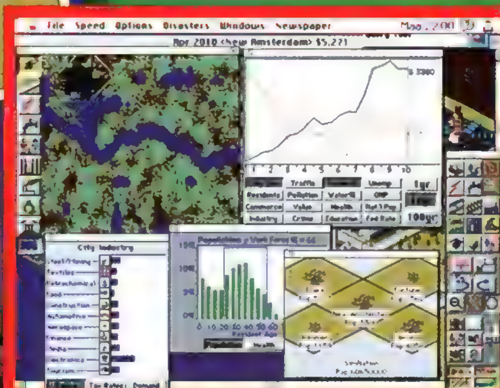
SIMCITY 2000

Dit spel wilden we eigenlijk als profcheck aan de burgemeester van Amsterdam aanbieden, maar die had inmiddels een nog leuker baantje gekregen en over z'n opvolging tastte iedereen nog in het duister, kortom een probleem. Ik besloot daarom zelf maar de rol van stadsbestuurder op me te nemen. Oké, Simcity 2000 geïnstalleerd, opgestart, mijn leren stoel opgepoetst, wijs gezicht getrokken en aan de slag gegaan.



Je begint met een simpele industrial- en residential zone...

...en na een tijdje heb je al een echte stad en een huis.



De vele grafieken helpen je een goed beleid te voeren.

NIEUW AMSTERDAM

Na even peinzen besluit ik om de stad rustig op te bouwen. Een beetje industrie, een paar woninkjes, straatje hier, straatje daar. Het blijkt een goede keuze te zijn: de eerste industrieën en inwoners melden zich en beginnen hun eigen huisje te bouwen. Voor de stroomvoorziening heb ik een grote kolencentrale neergeplant. Al snel is er vraag naar commerciële zones, en als goede burgemeester wijs ik een plakje grond toe voor handel. Vlak bij het water, zodat ik daar later, als er geld is, een haventje bij kan maken.

De inwoners zijn mij dankbaar, en er worden benzinepompen, winkels en kantoren gebouwd. Trots op mijn succes ga ik achterover leunend zitten kijken hoe de jaren verstrijken en mijn burgers hun stadje opbouwen. Prachtig toch, zo'n kneuterig dorpje.

BELASTINGVERHOGING

Plotseling schrik ik wakker. De burgers klagen: er is misdaad in het dorpje en geen riolering! Oeps, snel een politiekorps neerzetten en waterpompen en riolering aanleggen. Toch wel ingewikkeld, dat burgemeesterschap. Denk ik dat ik zo mijn potie goedheid heb laten blijken, maar nee hoor. Ze willen scholen, musea, parken, dierentuinen, noem maar op. Alsof het niks kost. Maar goed, ik laat een park aanleggen en open een school, om mijn goede inborst te tonen. Om een en ander te financieren, verhoog ik de belasting met 1%. Wat denk je? Gaan ze daar weer over klagen!

STOPERA

Omdat het stadje verder vredig lijkt en ik ook ziekenhuizen, brandweer en een jachthaventje heb neergezet, vallen de klachten over de belasting mee. Mijn dorpje groeit uit tot een kleine stad, en als dank krijg ik een burgemeestershuis en een stadhuis, dat ik uit chauvinisme de Stopera noem. Het is 1932, en het aantal inwoners van mijn stad is opgelopen tot 14.000.

IN DE VUT?

Jaren later kijk ik terug op een goed burgemeesterschap. De stad heeft een paar honderdduizend gulden in kas en is uitgegroeid tot een ware metropool. Ik heb mijn vieze kolencentrales vervangen voor schone fusiecentrales en zogenaamde Arcologies (grote zelfstandige wooncomplexen) neergezet voor de bewoners. De stad heeft mij al een standbeeld en een groot monument gegeven, waarbij ik dankbaar de lintjes heb doorgeknipt. Problemen als aardbevingen en grote branden heb ik onder controle gekregen met behulp van het leger en de politie en mijn waarderingspercentage is ruim tachtig procent. Tevreden zet ik mijn computer uit. Mijn taak als stadsbestuurder zit er op. Tijd om weer bij het begin te beginnen. Een leuk dorpje in de achterhoek misschien?



Simcity 2000 is niet echt een spel. Het is beter te omschrijven als vermaak. Het maken van een opzet is het moeilijkst. Je moet de statistieken en grafieken nauwkeurig bijhouden (en dat zijn er nogal wat) en je moet goed nadenken voordat je een aankoop doet. Het is prachtig om te zien hoe de mini-mensjes hun eigen huizen, fabrieken, winkels en kantoren bouwen en hoe, als je een vliegveld of haven hebt aangelegd, de vliegtuigen en boten af-en-aan komen met goederen en passagiers. Het spel is realistisch, alsof er écht kleine mensjes in je computer wonen. Lijkt het je niks, koop het dan niet, vind je het leuk, dan ben je voor de komende tijd verslaafd!

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 8,4

GELUID 7,8

- ▲ Bijna 'lief'
- ▲ Bijna realistisch
- ▲ Verslavend
- ▼ Soms vervelend traag op 386

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

TAKTIEK

8[7]

PC

Prijs ƒ 139,- • Fabrikant: Maxis
Minimale PC: 386 of beter • 4 Mb RAM • 7 Mb harddisk
Muis • VGA 256 kleuren • Geluidskaart aanbevolen

CONSPIRACY

In de hoogtijdagen van de Perestroika en Glasnost werd in Moskou het zogenoemde Departement P opgericht. Deze organisatie was een afdeling van de Russische geheime dienst, beter bekend en berucht als de KGB. De functie van Departement P was mogelijke gevallen van corruptie binnen de KGB te onderzoeken. Met het uiteenvallen van de Sovjet-Unie en de ontbinding van de KGB kwam ook een einde aan de activiteiten van Departement P. In het korte bestaan kwamen de nijvere onderzoekers van KGB-corruptie evenwel heel wat zaken tegen die een nader onderzoek vereisten. Dit is het verhaal van één van die zaken, die begon met de moord op privé-detective Golitsin.

VERTROUWELIJK MEMO

Mijn naam is Maksim Mikhailovisch Rukov, kapitein in dienst van de KGB. Mijn superieuren hebben mij pas geleden overgeplaatst naar de nieuwe anti-corruptie eenheid Departement P. Vandaag ben ik voor het eerst, Ik zit te wachten op een telefoontje van kameraad kolonel Vovlov voor m'n eerste opdracht.
Het gesprek met kameraad Vovlov was kort maar krachtig. Er is een kameraad detective vermoord en ik moet naar z'n appartement om uit te zoeken of de moord enig verband heeft met illegale KGB-activiteiten.

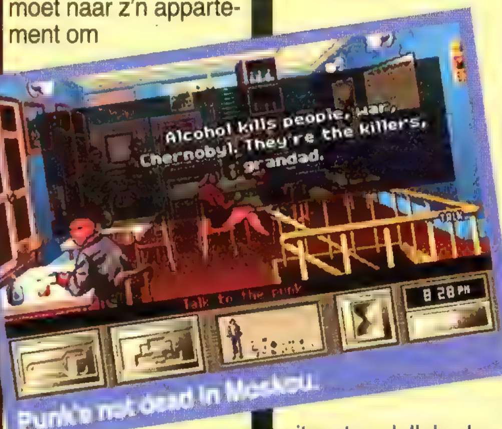

Moskou bij nacht.



Tja, voedsel is duur in Rusland.

PROGRESSIEVE KAPITALISTEN

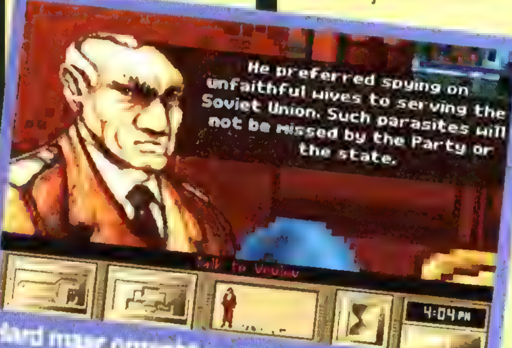
Nadat ik mijn eerste rapport had uitgebracht aan kameraad kolonel Vovlov, werd ik er meteen weer op uitgestuurd. Ik had namelijk een afluisterapparaat aangetroffen in de woning van de detective. Een bezoek aan een naburig café leerde mij dat ik aanwijzingen moest zoeken in de Enthusiastic Progress Club, een criminele organisatie onder de dekmantel van een progressieve (lees kapitalistische) handelsorganisatie. Een figuur genaamd Hollywood moest ik nader aan de tand voelen. Tegen een chagrijn aan de bar deed ik mij voor als Buyer 2, de codenaam van een lid van de Club. Ik zat meteen goed, en fout, want de chagrijn riep ogenblikkelijk twee kleerkasten die mij nadrukkelijk niet identificeerden als Buyer 2. Ze schopten m'n hersenen aan gort terwijl de overige bezoekers deden of ze niets zagen. Na een paar weken ziekenhuis en een heel kort bezoek aan m'n kantoor werd mij duidelijk dat kameraad kolonel Vovlov geen fouten duldt; m'n nieuwe baan is wachtlopen op een heel klein, heel koud eiland met een naam die zelfs voor Russen nauwelijks is uit te spreken.



Punk's not dead in Moskou.

VERTROUW NIEMAND

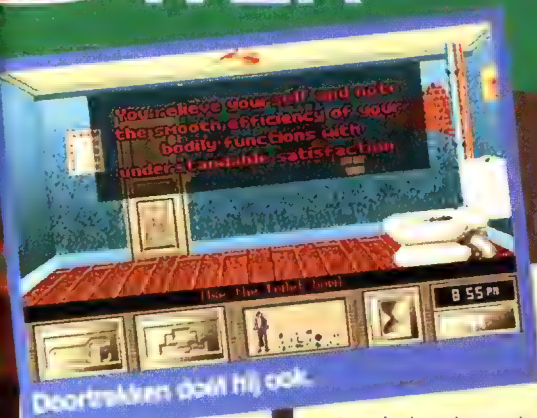
Conspiracy is een modern CD-ROM adventure dat zich afspeelt in 1991, toen Gorbachov nog z'n best deed met Perestroika en Glasnost de Sovjet-bevolking in het gareel te houden. Ook de KGB ontkwam niet aan de nieuwe openheid; kon die organisatie tot 1991 z'n gang gaan, met de oprichting van Departement P bleek dat ook de Russische geheime dienst toe was aan verandering. Het is aan jou, kapitein Rukov, zoon van kolonel Mikhail Rukov, om daaraan je steentje bij te dragen. Daarbij moet je voorzichtig te werk gaan, want je bent undercover en zoals je vader aan het begin van het spel opmerkt: je kunt nie-



Hard maar onrechtvaardig



Een bijzonder gecompliceerd spel, niet wat de bediening betreft, die is simpel, maar wat de plot betreft. De "terugspelfunctie" zit er dus echt niet voor niets ingebouwd. Zoals uit alles aan de verpakking blijkt, is dit een spel met Donald Sutherland maar die dient alleen als lokkertje en als hulpfunctie, in het spel zelf kom je hem nergens tegen. Wat je ook moet ontberen zijn geluidseffecten (die zijn minimaal) en stemmen. Donald is de enige die echt praat, als je tenminste een Sounblaster Pro hebt. Afgezien van deze belangrijke details is dit nu eens een spel waar je echt wel een paar maanden voor kunt uittrekken om tot de oplossing te komen. BEN



Doortrekken doet hij ook.



mand vertrouwen, behalve je vader.

DONALD HELPT

De vader wordt gespeeld door niemand minder dan acteur Donald Sutherland, die in Conspiracy zijn debuut op CD-ROM maakt. Hoewel zijn hoofd de verpakking van het spel siert en je in de intro van het verhaal uitvoerig wordt toegesproken door digitale Donald blijkt al snel dat heer Sutherland verder in het spel nauwelijks een rol speelt. De enige momenten waarop je hem te zien krijgt, figureert hij in de hulpfunctie. Dit is overigens wel een hele mooie hulpfunctie; een muisklik op het gezichtje van Donald en levensgroot vult hij het scherm, waarbij hij je liefdevol aankijkt (hij is tenslotte je vader) en allerlei aanwijzingen geeft. Het vreemde aan vader Sutherland is alleen dat hij dood is. Om dit te verantwoorden word je geacht te doen alsof je alleen maar dénkt aan je vader als je de hulpfunctie activeert. Een beetje geforceerd lijkt mij.

LET OP JE WOORDEN

Verder niets dan lof voor Conspiracy. Vooral het onderzoeksgedeelte zit echt heel goed in elkaar. Undercover moet je met zoveel mogelijk mensen zien te praten, die lang niet allemaal iets weten. Iedere keer als je met iemand wilt praten, krijg je de keus uit een groot aantal mogelijke vragen en opmerkingen, die je beslist niet allemaal lukraak kunt uitproberen. Eén verkeerde vraag en je missie is compleet mislukt. Zelfs een ogenschijnlijk onschuldige vraag als "Heb je een sigaret voor me", kan aanleiding zijn voor achterdocht en wantrouwen, of voor een goed gesprek, het is maar net aan wie je de vraag stelt. Ouwe communisten van de harde lijn vinden roken namelijk een verwerpelijke kapitalistische gewoonte, terwijl progressieve Russen wel graag een Westers sigaretje opsteken, als ze het maar kunnen betalen. Zo ben je als Rukov voortdurend bezig uit te zoeken wie aan welke kant staat en in hoeverre ze daarin zijn te vertrouwen.

ADVENTURE REPLAY

Zoals ik al zei kan één verkeerde vraag, opmerking of handeling je dood of ontslag tot gevolg hebben. Dat betekent gelukkig niet dat je dan overnieuw met het spel moet beginnen. Je kunt in zo'n geval heel eenvoudig het onderdeel opnieuw beginnen en bijvoorbeeld nog eens het café binnenstappen, maar nu in de wetenschap dat je jezelf niet moet bekend maken als Buyer 2; een valse naam is heel wat veiliger.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,0

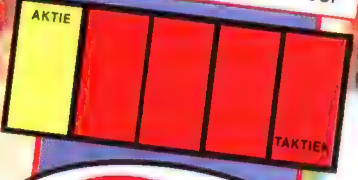
▲ Ingewikkelde plot

▲ Eenvoudige bediening

▼ Minimale geluidseffecten

▼ Sutherland doet niet echt mee

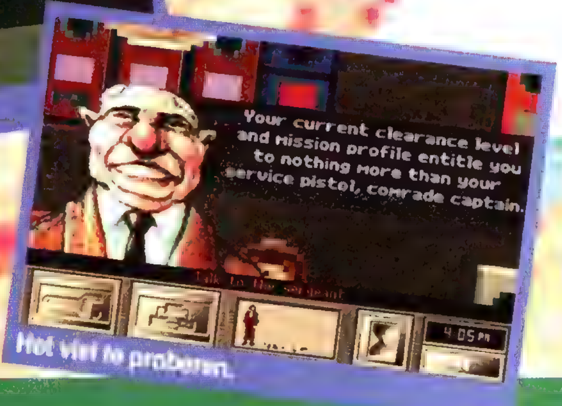
TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8⁵



Gelovige gek.



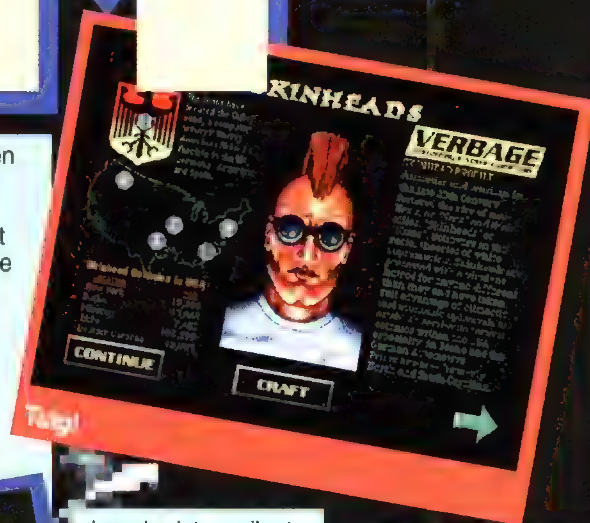
Het viel te proberen.

PC CD-ROM

Prijs: nog niet bekend • Fabrikant: Virgin Interactive Entertainment
Systeemvereisten: minimaal 386-20, 500 Kb RAM • CD-ROM speler
muis of joystick aanbevolen

JUMP

New York City, in de niet zo verre toekomst. Het is een zootje op onze planeet. De wetenschappers kunnen het ozon-gat niet dichten. De aarde warmt op, poolkappen smelten, steden overstromen en de regenwouden van Brazilië branden plat. Vloedgolven, epidemieën en hongersnood drijven miljoenen mensen de dood in en vernietigen vrijwel al het dierlijk leven op aarde. De economische chaos die hier op volgt, verandert de steden in een jungle waar georganiseerde bendes de wet met de laser voorschrijven. Niemand is veilig.



Tuig!



New York, wat een stad!


Komt voor elkaar baas.



Gezellig winkelen.

SKINHEADS STELEN PODS

Zelfs het weinige wat nog over is van de biologische erfenis van Moederaarde ontkomt niet aan het dreigende gevaar. De overheid bevriest de genetische monsters van uitstervende dieren in vloeibaar stikstof en slaat het kostbare erfgoed (pods) op in zwaar bewaakte zoölogische reservaten. Maar in New York schieten de voorzorgsmaatregelen te kort. Een bende Skinheads die vanuit de Bronx opereert, dringt één van deze reservaten binnen en steelt de pods. De Amerikaanse overheid is in rep en roer. Alleen de legendarische huurling en piloot Jump Raven kan de aarde voor deze ecologische ramp behoeden.

LEKKER SHOPPEN

Jump Raven weet wat hem te doen staat. De briefing was kort en krachtig: "Zorg dat de pods terugkomen." Dat bevalt hem wel, dat leven als kleine zelfstandige, de vrije jongen die zelf het hoe en wanneer bepaalt. Raven besluit eerst nog even gezellig te winkelen in de Arms Mart, een soort V&D volgepropt met de nieuwste lasers, bommen en raketten. "Last van spervuur tijdens de spits?" weergalmt een zwoel stemmetje door het winkelcentrum. "Laat de Argon Chemische Laser u een handje helpen..." Raven hoort het nauwelijks. Zijn keuze is al gevallen: "Doet u maar een HellFire, wat Sidewinders en een Argon Laser. `Nee, inpakken hoeft echt niet, dank u."

EEN GELUKKIGE MOORDENAAR

Hoewel Raven een kei van een piloot is, kan hij de missie niet alleen af en hij gaat op zoek naar wat freelancers. Na ettelijke interviews kruist co-piloot Dogstar zijn pad. "Waarom ik op deze missie wil?" antwoordt de nukkige veteraan. "Ik ben dol op doden, daar word ik gelukkig van." Raven is nog niet overtuigd en vraagt naar zijn bionische rechteroog. "Da's een te gek video-oog. Als ik in een kroeg ben, haal ik het eruit en leg het op de barkruk. Maakt indruk op de vrouwtjes, weet je." De juiste man voor het juiste werk, denkt Raven en het tweetal vertrekt naar de hangar.

THERE WE GO!

"Dus daar komt je naam vandaan," zegt Dogstar terwijl hij in de hangar het hover-voertuig van Raven bewondert. "Gekocht in een Pentagon uitverkoop. Jump Ravens gingen als warme broodjes over de toonbank. De vier Rolls Royce Turbo-fan motoren produceren 2200 paardekrachten." De twee huurlingen zetelen zich in de cockpit. Ravens ogen glijden geroutineerd over de eenvoudige instrumenten. Met een radarscherm, een richtingzoeker, enkele metertjes die brandstof en de shields aangeven en het wapenpaneel moeten ze het doen. "Okay Dogstar," zegt Raven. "Jij neemt de bewapening en de hover controls voor je rekening. Ik zal me vandaag concentreren op de navigatie. There we go!" Het hover-voertuig schiet met een duizelingwekkende acceleratie de hangar uit, volgt enige tijd de loop van de Rivier de Hudson en schiet dan een enorme rioleringsbuis in om onder de stad door naar de Bronx te vliegen.

VIJAND OP 9 UUR!

Midden in de Bronx schiet het toestel uit de grond en het gevecht kan beginnen. Beide veteranen hebben het al eerder op moeten nemen tegen deze goed georganiseerde Skinheads die de wijk

MAC
Prijs: nog niet bekend • Fabrikant: Cyberflix
Systeem vereisten: 256 kleuren Mac, CD-ROM • 8 Mb RAM systeem 6.08 of hoger • 10Mb vrij op harde schijf

RAVEN



Uit de weg schorem.



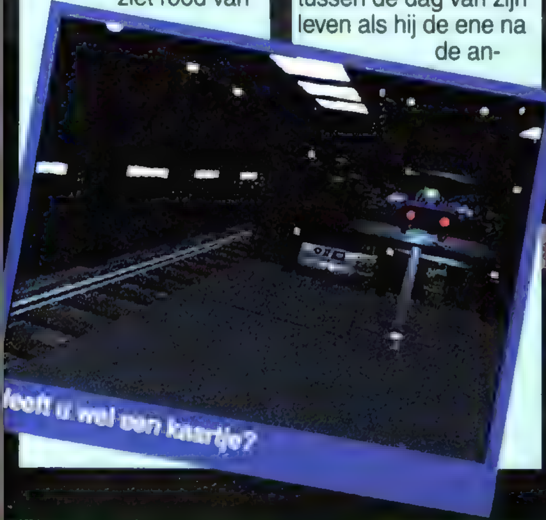
met hun toestellen terroriseren. Ze racen door de straten tussen de wolkenkrabbers door als plotseling het eerste rode stipje op het radarscherm verschijnt. "Vijand op 9 uur!" Raven stopt het toestel en Dogstar laat een salvo los op het toestel. "Het was een Kurka Skullcracker z-A1, bloedlink die dingen," roept Dogstar maar Raven hoort het niet; het radarscherm ziet rood van de stippen. Strasse-Munchers, Nosferatu aanvalshelikopters en Thorhammers hebben de vijand geroken en zetten de jacht in op Jump Raven en zijn kornuit. De salvo's van raketten, granaten en lasers weerkaatsen door de straten terwijl Raven het toestel zigzaggend door de Bronx vliegt.

DE VOLLE LAAG

Dogstar beleeft ondertussen de dag van zijn leven als hij de ene na de andere skinhead de lucht uit zapt. In vlucht lopen de mannen niet zoveel gevaar maar ze krijgen de volle laag als het toestel stilhangend boven de straat met de magneet de groene pods met genetische monsters probeert te verzamelen. Opeens schudt het toestel door een grote klap en het radarscherm geeft er onmiddellijk de brui aan. Het toestel mist nu de 'ogen' die nodig zijn om de pods te vinden maar het tweetal vliegt en schiet op goed geluk door. En ze hebben geluk. Een reparatietoestel meldt zich en met behulp van de richtingzoekers speuren ze de straten net zolang af totdat ze de vliegende garage vinden. Ze koppelen aan het toestel en worden vervolgens naar de reparatie baai getransporteerd. De schade is minimaal maar het gaat ze wel een paar duiten kosten. Geeft niet, want voor elke neergehaalde Skinhead werd de buidel flink gespekt en voor ze het weten bevindt het tweetal zich weer midden in het heetst van de strijd.

MORGEN GEZOND WEER OP

Maar het zit die dag niet mee. De vele paardekrachten zuipen als een beest en de brandstofmeter wijst bijna op nul. De strijd wordt onderbroken om een brandstofwagen te zoeken. Ze signaleren de wagen maar het is te laat. De missie wordt bij gebrek aan brandstof onderbroken. Morgen zullen ze het weer proberen. Vinden ze alle pods dan is het onheil nog niet vermeden. De oosterse ´fat cats´ Da Kuans in Brooklyn en de Cyberpunks in Wallstreet hebben nog een verrassing in petto voor Raven en co-piloot.



Heeft u wel een kaartje?

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,9

▲ Muziek zelf kiezen

▲ Goede graphics en geluid

▼ Iets te klein speelveld

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DE VOLGENDE CYBERFLIX CD-ROM

AKTIE

8,9



Jump Raven is een prachtige, futuristische shoot'em up met een flinke dosis humor. De graphics lopen lekker soepel over het scherm en dat wil wat zeggen voor een CD-ROM want die willen door technische beperkingen nogal eens op zich laten wachten. Maar het vraagt dan ook wel om een Mac met 8 Mb intern geheugen en je moet een aantal bestanden naar je harde schijf slepen. Prachtig dat je de muziek kan kiezen die je tijdens het knokken op de achtergrond wil horen. Het spel is moeilijk en je moet beslist één van de drie taken, navigatie, bewapening of hover aan de copiloot geven om er wat van te bakken. Een nadeeltje is dat het Jump Raven toestel haaks de bocht om gaat. Je mist een beetje het vlieggevoel. Maar ondanks dit gebrek toch een vermakelijk spel.

DAVID

DOUBLE

Blondie gaat digitaal! Artiesten van alle disciplines beginnen hun naam en faam in te brengen in de videogame wereld. In het geval van Double Switch zijn het een pop ikoon, een jeugdige filmster en de avantgarde muzikant Thomas Dolby, op zoek naar een nieuwe niche, die zich aandienen. Het interactieve avontuur in real-time fullmotion video met echte acteurs begint de aandacht van Hollywood te trekken. Zijn er ook al goeie scenarioschrijvers op de trein gesprongen?

TOUGH COOKIE

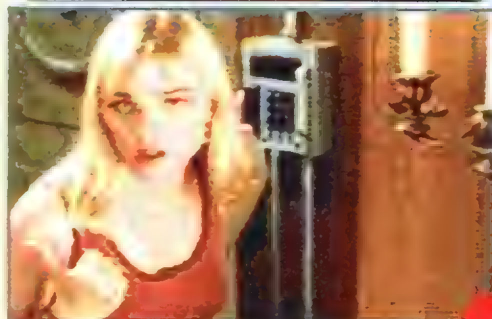
In de villa Edward Arms loopt een verloren schoonheid in een te strakke jurk als Cleopatra gekleed rond. Lang geleden was zij de trotse vrouwe van het geheel Egyptisch ingerichte huis, nu moet ze haar kamers verhuren om in haar onderhoud te kunnen voorzien en is ze een luie, onverschillige conciërge geworden. "Eens", zegt ze ergens in het spel, niet zonder gevoel voor humor, "was ik een succesvol zangeres".
De vergane glorie moet een bedenkelijk allooi aan bewoners in haar huis dulden. Niet dat het haar ook maar een barst kan schelen. Op een dag ontvangt zij in haar hangout, de lobby, per post de scepter van Isix, die toegang geeft tot het opheffen van de dood; het eeuwige leven! Niet dat ze het opmerkt. Zelfs de daaropvolgende invasie van boeven in driedelig grijs, schurken met pistolen, in leer en groen geklede leden van een eeuwenoude Geheime Genootschap laat haar koud. Als een oude punk zie je haar denken: "So What!"

911, help.

KEN IK DIT NIET ERGENS VAN?

In de kelder zit Eddie, een nerdy kereltje die een computergestuurd vallensysteem met camera in de kamers van het huis heeft geïnstalleerd. Geen Sliver of Voyeur beelden hier maar snelle aktie van indringers die in de val gelokt moeten worden. Iemand heeft Eddie opgesloten in zijn domein en hij kan zijn vallen niet bedienen. Deja vu, het is aan mij om het huis en iedereen daarin van de ondergang te redden. Ondertussen kijk ik mee in het leven van de bewoners van het huis.
Op de eerste verdieping zit het blonde schatje Alex, een wannabee journaliste. Eddie is heimelijk op haar verliefd (ik ook). Naast haar wonen de twee Egyptologie studentes Phoebe en Laura, de één getooid als sexloze ijsmuts, de ander verborgen achter een hoornen bril. Uiteraard zijn zij zeer geïnteresseerd in de scepter. Boven hun woont Brutus (o.a. bekend uit de cartoon Popeye), een gangster -net uit de gevangenis- in een midlife crisis, die ongeveer zo intelligent is als hij eruit ziet. De kamer naast hem wordt bevolkt door een repeterende grunge-band met een zwaardzwaaiende buikdanseres. Tussendoor wandelt de vage klusjesman Lyle die ik hoe dan ook van Eddie te grazen moet nemen.


De Grunge Band.


Alex vraagt of je meekomt.


Blondie doesn't give a fok.


Eddie zwaait bye, bye, loser.

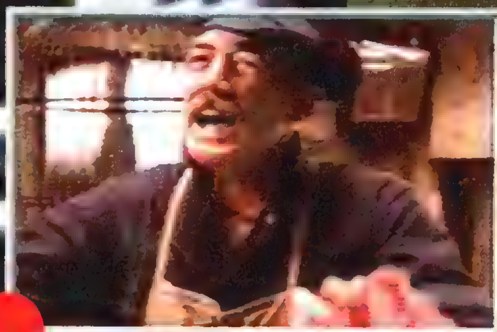

Het is jammer dat het lijkt alsof de acteurs hun acteerwerk niet echt serieus nemen. Al is dit ook aan de regie te wijten die een soort slapstick à la de Batman TV-serie in de jaren zestig in het hoofd moet hebben gehad. En dat terwijl de regisseuse de horror klassieker Pet Sematary op haar naam heeft. Alleen Corey gooit echt enthousiasme en overtuiging in zijn rol, maar ja, hij is dan ook een fervent gamer en digged de boel. Hij weet wat er op het spel staat. Blondie niet meer.

ADAM

SWITCH


Brutus.


De twee Egyptologie studentes.


Lyle, de klusjesman.

GIMME A BREAK

Het huisvredebreukplegend tuig blijft het huis in trosjes binnenvallen. En loopt keer op keer de geactiveerde vallen in die hun het riool inlozen. Elke kamer kent twee à drie hinderlagen; gaten in de grond, bokshandschoen in de muur, springlevende mummies, the usual. Op de onoverzichtelijke blueprint in de pauze mode staan hun lokaties. Lastig is dat maar één val de juiste val is en er maar één geladen kan zijn. Doe ik het fout dan komt die bijdehante snotneus Eddie me vertellen dat ik een nikswaardige nul ben en dat de bedoeling van het spel is om de codes van alle kamers te achterhalen zodat hij bevrijd wordt.

SONIC, WEES OP JE HOEDE

De studio van Digital Pictures begint te grossieren in produkties voor de Sega CD. Directeur Tom Zito was in 1986 nog te vroeg met zijn Night Trap en Sewer Shark en moest zeven jaar wachten voordat het grote publiek kennis kon nemen van zijn interactieve spelfilmen, maar nu begint de lopende band toch echt te rollen met verse produkties als Ground Zero, Texas en nu dan Double Switch. Zito heeft voor zijn nieuwste titel heuse filmacteurs ingehuurd als Corey Haim (van Lost Boys en Stand by Me) en de legendarische popzangeres Deborah Harry, beter bekend als Blondie. De 16-jarige Haim reageerde alsvolgt op zijn Sega-debuut: "Sega is waar het gebeurt op het moment. Ik heb echt grote plannen met ze. Heb je hun advertenties gezien? Die zijn fokkin geweldig. Ik wil daar in mee spelen. Ik wil hun Sega-Boy zijn."

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,0

▲ Een stapje verder Sega-FMV

▲ De ogen van Alex

▼ Niks nieuws

▼ Misselijkmakende herhalingen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



78

SEGA CD
Prijs: nog niet bekend • Fabrikant: Digital Pictures / Sega

POWER PRO POWER PRO POWER PRO POWER PRO

ZOMBIE DINOS



Tja, het moest er van komen.... Steven Spielberg wist het, Sega wist het, Nintendo wist het, wij wisten het, jullie wisten het en ... nu weet Philips het ook! Dinosaurussen zijn nu populairder dan tig-miljoen jaar geleden en iedereen is er meteen bovenop gesprongen. Het probleem is vaak alleen dat niemand echt weet waar-ie over praat. T-Rex kennen we nog, en de Brontosaurus. Maar wat zijn al die andere gedrochten, wanneer leefden ze en hoe zagen ze er uit? De CD-i Zombie Dinos geeft ons de kans dit allemaal zelf uit te pluizen, in de vorm van een aardig spel.


Dexter the Superdino

TEENAGE MUTANT DINOS

De sfeer heeft wat weg van de Teenage Mutant Ninja Turtles: een gemuteerd brein genaamd Harry de Hufter houdt niet van mensen en gaat terug in de tijd om dinosaurussen naar de toekomst te zappen om de moderne steden te vernielen. Dexter, een dinodroid (vraag me niet wat dat is) vindt dat niet zo'n tof plan en roept mijn hulp in om de dino's en de mensen te hulp te schieten. Omdat het nu eenmaal mijn werk is om videogamefiguren te helpen, doe ik maar wat me gevraagd wordt.

TECHNO-BRUL

Ik besluit terug te reizen naar het krijt-tijdperk om de Hufter voor te zijn. Dexter meldt dat het waarschijnlijk een goed idee is om met behulp van de geavanceerde (?) apparatuur aan boord van zijn tijdcapsule de bedreigde dino op te sporen. Okido. Ik druk op de Brul Knop zodat er een dino-brul schalt. Deze hi-tech brul lokaliseert aanwijzingen die ik kan gebruiken om bij de dino te komen. Een kompas en een afstandmeter vertellen mij waar naar toe te gaan. Als ik de aanwijzing heb gevonden, geeft Dexter mij een soort cryptografische beschrijving waaruit ik conclusies moet trekken die uiteindelijk, gecombineerd met andere aanwijzingen, moeten leiden tot de identificatie van de dino (allemachtig, wat een zin!).

BRAIN-BURGER

Als ik genoeg aanwijzingen heb gedecodeerd, wijst onze lieftallige gastvrouwe Sheila mij de weg naar de bedreigde dino, bij wie ondertussen het angstzweet is uitgebroken omdat een zwevend brein hem hypnotiserend aanstaart. Het brein wil dat ik drie vragen goed beantwoord, dan laat hij het arme dinootje met rust. Nogal kapsones voor een stel zweterige hersens, maar goed, het is een spelletje. De vragen zijn niet makkelijk, maar gelukkig heeft Sheila haar encyclopedie bij zich. Het kijken hierin kost overigens wel kostbare tijd! Met behulp van Sheila lukt het me het arme beest te redden van een toekomst als dinoburger en wordt het brein tot hersenpap geperst door een gerobotiseerde hand die zomaar uit het niets de prehistorie binnenkwam. Me Hero! You Jane.



Hier ligt volgens de dino brulmeter een aanwijzing.

Oeps, Dino verslindt stadje!

RAPPORT

GRAPHICS 8,8

GELUID 9,0

▲ Muzikale ondersteuning met hardrockgitaar

▲ Zowel tekst als spraak in het Nederlands

▼ Niet helemaal een spel

EINDELOOS HOUDBAAR ALS NASLAGWERK

AKTIE — TAKTIEK

9

Power Premium

Zombie Dinos is een fraai voorbeeld van wat een CD-i speler allemaal kan. Vooral de encyclopedie is prachtig! Alle dino's zijn levensecht afgebeeld en lijken wel 3D omdat je ze van alle kanten te zien krijgt! Het spel zelf heeft wel wat opdringerig educatiefs maar de komische, met Algemeen Beschaafd Nederlands uitgeruste Dexter maakt een hoop goed. Leuk om met meerdere personen te spelen omdat er veel kennis van de prehistorie wordt verwacht. Twee weten meer dan één, weet je wel? Zombie Dinos is géén slap aftreksel van de dino-hype!

BJØRN

PHILIPS CD-I
Prijs ƒ 99,95
Fabrikant: Philips POV Entertainment Group

MYSTIC MIDWAY: PHANTOM EXPRESS

Dr. Dearth is terug van weggeweest. Het dikke mannetje was al te zien als gastheer van de Mystic Midway, de interactieve schiettent. Nu heeft hij een nieuwe, nog dodelijkere attractie: de achtbaan van het leven (of van de dood): de Phantom Express. Deze keer worden onschuldige voorbijgangers naar binnen gelokt en de stuipen op het lijf gejaagd in een razendsnelle spookhuisrit. Hun wapen: een pistool, om onze angsten en frustraties voorgoed te verjagen.



Killer baby op z'n best.


De kraamhulp is geflipt

JONG GELEERD IS...

Mijn achtbaanrit begint als ik nog een babytje ben. Dr. Dearth zal mij namelijk al mijn levensangsten laten zien, ook die van de toekomst. Als baby had ik blijkbaar grote angst voor veiligheidsspelden en rammelaartjes want die komen meedogenloos op me af. Om het spelletje maar mee te spelen schiet ik op alles wat beweegt. Er werd al gewaarschuwd dat ik minstens 500 punten moest halen om het tot kleuter te brengen. Het blijkt niet zo moeilijk te zijn. Voor een baby heb ik een aardig vaste hand en de rammelaartjes en luiers exploderen naar hartelust. Ruim 700 punten! Op naar de kleuterklas.

KLEUTER FROM HELL

Dr. Dearth is niet erg te spreken over mijn score. Hij houdt er namelijk van mensen af te zeiken en dat gaat lekkerder als je ze ergens mee kan pesten. Een té lage score bijvoorbeeld. Met een ruk aan de hendel slingert hij me mijn kleuterjaren in, waar beertjes en ander speelgoed ineens niet zo'n vreedzaam vermaak meer vormen. Het knallen vergaat mij wederom goed! Met één oog dicht en één arm op mijn rug verpulver ik het speelgoed tot gruis, iets waar ik vroeger inderdaad al goed in was.

VERBORGEN FRUSTRATIES

Mijn tienerjaren sla ik even over. Ik wil weten wat mijn toekomstangsten zijn! En jawel: trouwen is het volgende onderwerp. Dr. Dearth vond het al geen goed idee en ik kan niet anders zeggen dan dat ik het met hem eens ben. Terwijl ik huwelijkstaarten, bruiden en wenskaartjes weg blaas, schallen er gruwelijke kreten door het spookhuis die allemaal iets weg hebben van de eeuwig gevreesde burgerlijkheid. `Schat, het eten wordt koud', `Niet nu lieverd, ik heb hoofdpijn'. Ik begin het idee te krijgen dat dit spel het resultaat is van een stelletje gefrustreerde videogame programmeurs! Afgeleid door het gekrijs, haal ik overigens niet de vereiste score om door te gaan naar mijn menopauze. Ik laat het dan ook maar hierbij: ik heb al genoeg ellende gezien voor één dag!

RAPPORT

GRAPHICS	7,8
GELUID	8,0

▲ Goedkoper dan een maatschappelijk werker

▲ Met twee spelers samen of tegen elkaar te spelen

▼ Spel zelf verveeld snel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP







Het vervolg van Mystic Midway heeft zeker een aantal verbeteringen ondergaan. Alhoewel het spelelement beperkt blijft tot mikken en schieten, is er veel gedaan om een aardig sfeertje te scheppen. De gedigitaliseerde videobeelden van komiek Dr. Dearth zijn op zich al erg leuk, al vergaat die lol enigszins na 20 keer hetzelfde stukje. De kreten die in de donkere achtbaan schallen, geven een angstig gevoel van realiteit. Ik raad dit spel dan ook van harte aan voor personen die hun huiselijke frustraties op een min of meer weedzame manier willen onderdrukken, om daarna met een glimlach op hun gezicht aan tafel te kunnen schuiven om wéér die aardappelen met gehaktbal naar binnen te werken.

BJØRN



...wen hoort geluk te zijn, toch?

PHILIPS CD-I

Prijs ƒ 99,95 • Fabrikant: Philips POV Entertainment Group

TRIOOTJE AMIGA CD32

Het is opvallend hoeveel CD32 spellen regelrechte imitaties zijn van spellen op andere systemen. Soms pakt dat slecht uit (Zool), maar gelukkig gaat dat niet altijd op. Neem nou Seek & Destroy: een regelrechte Desert Strike-kloon.



ZOOL

Zool, een vreemde naam voor een vreemd spel. Zool is een ninja-mier (?) en jij moet 'm door zeven uitgestrekte levels loodsen, onderweg genoeg bonussen verzamelend om te worden toegelaten tot het volgende (sub)-level.

Een platformspel zou natuurlijk geen platformspel zijn als er onderweg niet allerlei tegenstanders op je wachten, plus de nodige verrassingen zoals verdwijnende of bewegende platforms en geheime kamers. Zool lijkt (zowel qua spelidee als geluidseffecten en muziekjes) heel erg op een mislukte versie van Sonic. Vooral de nogal chaotische graphics maken het een spel om snel te vergeten. Zo begin je bijvoorbeeld in een wereld vol snoep (ook al gepikt, maar dan van James Pond). Maar niet alleen de vijanden zijn snoepjes, dat geldt ook voor de te verzamelen bonussen en de achtergronden. Het gevolg is dat je dikwijls geraakt wordt door een vijand die je aanzag voor een bonus. Verder dachten de programmeurs blijkbaar dat ze verplicht waren alle op de CD32 beschikbare kleuren te gebruiken. Het scherm ziet er af en toe dan ook uit als een door een hysterische chimpansee gevingerverfde tekening. Nee hoor, als dit het 32-bit antwoord op Sonic is, dan hou ik het nog wel even op 16-bit.

GRAPHICS 5,0

GELUID 5,5

5³

CD32
Prijs: ƒ 99,-

SEEK & DESTROY

In een Apache helikopter moet de speler een aantal missies volbrengen, die uiteraard steeds moeilijker worden. Gelukkig is de Apache uitgerust met een flink arsenaal wapens, zoals machinegeweren, napalmbommen, air-to-ground en air-to-air missiles. Het is zelfs mogelijk de hulp in te roepen van bommenwerpers, die op de aangegeven plek een bombardement uitvoeren. De eerste missies spelen zich af boven de woestijn, maar daarna word je meegenomen naar zee, sneeuw en jungle. Een druk op de knop is voldoende om een kaart van de omgeving op te roepen, met daarop de doelen en je thuisbasis. Door vijandelijke gronddoelen of patrouillerende helikopters neer te schieten, kun je extra brandstof, munitie en schilden verzamelen. Seek & Destroy is misschien niet zo origineel, maar wel goed uitgevoerd. Je kunt het trouwens ook met z'n tweeën spelen, speler 2 neemt dan de bediening van de wapens voor z'n rekening terwijl speler 1 vliegt. Vooral het geluid is uitstekend te noemen. Eén minpuntje: welke idioot heeft bedacht dat je dit spel per se moet spelen met de controller in poort 2?

GRAPHICS 7,5

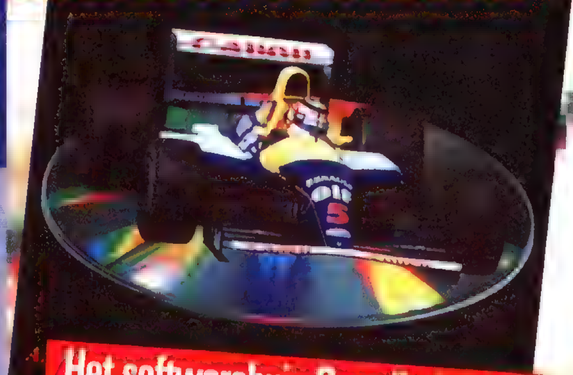
GELUID 8,0

7⁹



CD32
Prijs: ƒ 89,50

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Het softwarehuis Gremlin heeft de laatste jaren naam gemaakt met een aantal uitstekende racespellen. Blijkbaar hebben ze nu ook hun oog laten vallen op de CD32, waarvoor het Formule 1 spel Nigel Mansell's World Championship is uitgebracht.

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: Nigel Mansell is op zich een prima racespel, maar ondanks alle opties blijf je toch een beetje achter met een gevoel van "had er niet veel meer mee kunnen worden gedaan?". Grafisch ziet het spel er bijvoorbeeld net zo uit als z'n voorgangers op andere (op papier inferieure) systemen. Waar zijn de "live video" beelden van echte races, de herhalingen, en waarom zijn er geen realistische crashes (nu kun je overal tegen aan rijden zonder ook maar een schrammetje op te lopen). Qua opties biedt Nigel Mansell genoeg om de meest verwende racefan tevreden te stellen. Een enkele race rijden (op een van de 16 circuits), volledige seizoenen met "echte" rijders (seizoen 1992!), training van Nigel Mansell die de juiste lijn voor je aangeeft, een pit waarin je je bolide kunt tunen en de keuze voor een minder gedetailleerde, maar wel snellere Arcade mode. Nogmaals, er is niets mis mee, maar het had veel beter gekund.

GRAPHICS 6,5

GELUID 7,0

6⁸

CD32
Prijs: ƒ 99,-

Pop'n TwinBee
RAINBOW BELL ADVENTURES

NIEUW - Rainbow Bell Adventures
de wildste Jump'n Run Reis van Twinbee op de SNES.

Een parodie van Superklasse. Waanzinnig gemene tegenstanders en een werkelijk te gek geluid. Zoek maar één van de drie helden met een raketten-rugzak en kies je wapens maar uit: een rubberhamer, tennisbal, vliegenmepper en nog veel meer. Met een waanzinnig snel tempo gaat het tegen alles in, alle richtingen op. Overal en in alle hoeken van de kakelbonte levels heb je vrije speelruimte voor ontdekkingen van de meest idiote soort. Totale waanzin. Enorm creatieve achtergrond-grafieken. Met passwords en meer dan 30 levels. Alleen of met z'n tweeën tegelijk ook in de battle-modus (twee spelers tegen elkaar). Dat komt hard aan! Konami Videogames zijn toch altijd topklasse! Probeer het zelf maar.

Uitstekend!
"Meer dan z'n geld waard, vooral met z'n tweeën is dit werkelijk té gek!"
Mega Fun 6/93 over Pop'n Twin Bee (SNES)

"Die technische prestatie is perfect. Nog zelden heb je op de SNES zo'n snelle en feilloze scrolling gezien. Geestige tegenstanders en heel opwekkende en vrolijke muziek in de bekende Konami-stijl, beloven veel plezier."
Maniac 3/94 over Pop'n Twin Bee Rainbow Bell Adventures (SNES)







KONAMI®
MegaVideoGamesFun

KONAMI videogames: Adventure - Action - Fun - behendigheid - Sport alles voor Nintendo en Sega. Voor informatie / documentatie vraag Uw dealer of direkt bij.
KONAMI (Deutschland) GmbH, Amsterdam Branch, Stadhouderskade 14 E, 105 ES, Amsterdam telefoon 020 60 77 125, fax 020-60 77 203

F&P 94/055


MR SUN
WEET JE ZEKER
DAT WE GOED GAAN SPUNKY?
POWER QUEST
CRISPY
CRUNCH
HAHA
HA
JE BENT ZEKER
HEEL TROTS
OP JEZELF?
SLAP
KAN JE WEL
GROTE LOBBES
DIE TWEE
ONSCHULDIGE STRIPFIGUURTJES
AFBEULEN?
AL DIE LEZERTJES
DIE TROUW
IEDERE MAAND
HUN BRIEVEN STUREN
POF
HA
HA HA
ZULLEN JE DAT
NIET IN DANK AFNEMEN

LIEVE POWERKID

IK BEN DRIE JAAR

EN SPUNKY EN SPICE

ZIJN MIJN

FAVORIETE STRIPFIGUREN



HUH

ZONDER HUN

ZOU MIJN LEVEN

NUTTELOOS ZIJN

HUN POSITIEVE LEVENSINSTELLING

GEEFT MIJ VEEL INSPIRATIE

EN WILSKRACHT

IK HOOP

DAT AAN HUN

AVONTUREN NOOIT EEN EINDE KOMT

GIMME THAT!

WEG MET DIE NONSENS

O:

WAAR BEMOEI JIJ

JE IN GODSNAAM MEE

GA ERGENS ANDERS

DE BESCHERMENGEL SPELEN

LUISTER SMURF

ALS DIE LEZERTJES

ECHT ZO GEK OP JOU

EN DIE SPUNKY EN SPICE ZIJN

ALS JIJ BEWEERT

DAN GEEF IK ZE DE KANS

OM JOUW WAARDELOZE

LEVENTJE TE REDDEN

ALS DE MEERDERHEID

VAN JOUW BRIEVEN

DIE BINNENKOMEN

JOU GRATIE VERLENEN

DAN LAAT IK JOU

EN

DIE TWEE BILLENMATEN

VAN JE LEVEN

GULP.



JIJ, JA JIJ! LEZER VAN DEZE POWER QUEST.
NA AL DAT GEKANKER EN GEZEUR VAN JULLIE OVER DIE POWER QUEST IS HET DAN ZOVER; JULLIE MOGEN DAADWERKELIJK DE BEUL SPELEN. WIL JE DAT **ANGEL** DE TREKKER OVERHAALT EN DAT **SPUNKY, SPICE EN POWERKID** NAAR DE EEUWIGE JACHTVELDEN VERDWIJNEN? OF GUN JE HUN NOG MEER AVONTUREN? **LAAT HET ONS WETEN!**
SCHRIJF NAAR POWER QUEST, POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM.

TBH©94

EEUWIG

Nieuw leven staat zich weer van alle kanten aan ons op te dringen. Zelfs letterlijk. Stonden we laatst met de redaktie gezellig in de acht-player mode Super Street Fighter te spelen toen het ons opviel dat Cammy een wat dik buikje had. Blijkt ze volgens de echo scan op de eerste dag van volgende maand uitgerekend en een klein vierarmig mongertje te gaan baren. En Bjorn maar stom grijnzen.
Stuur je reacties hierop niet naar:

Nintendo-Servicelijn
03402 - 54490

Sega Hotline
06 -8212211

zij zijn er voor de acute spelproblemen. Stuur je reacties samen met al je tips, cheats, codes, vragen, opmerkingen en truuks naar:

Power Unlimited
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam



Levelcodes

SNES
WOLFENSTEIN 3D

1. TRJPFJ
2. VHKKJF
3. VRTLHD
4. RHKLLJ
5. RRJLLJ
6. SHDQKR
7. SRPQKR
8. PHBQQS
9. PRFQMT
10. QHHQTM
11. MHFLTR
12. MRKLQN
13. NHQLVV
14. NRJQSS
15. KHRVVN
16. KSHVTT
17. LJCFTM
18. LSDLNV
19. HJCFSQ
20. HSFFVS
21. JJDLQN
22. JRTLTR
23. DLTLPT
24. DTTLQN
25. BTTLNQ
26. FCBVQS
27. FNKLSQ
28. BCKLTP

"Om de grote bazen te verslaan moet je ze vele malen raken. Probeer voor ze uit te blijven, door verschillende kamers te lopen en ze van een afstand te beschieten."

Was getekend,
M. uit Schiedam

MEGADRIVE
OTTIFANTS

Sander uit Lelystad is verantwoordelijk voor de volgende codes:

2 JHRE
3 GFDE
4 ZYAP
5 HMXT
6 WTYU

MEGADRIVE
ASTERIX

Level 2: INSULA
Level 3: CONDOR
Level 4: VIENNA
Level 5: AVALON
Level 6: DULCIS

Dank, Paulito uit Zaandam

MEGADRIVE
FIFA SOCCER

Michel 'the Cheater' heeft alle teams van het uitstekende FIFA Soccer aan een vergelijkend cijferonderzoek onderworpen. De beste teams zijn volgens hem het EA team, Argentinië, Brazilië, Denemarken, Duitsland, Nederland en Italië. Hij geeft de code om het einde te zien: PTTCW6N1N R1RY en hij heeft ook nog een stinkende cheat in huis, hij noemt het "een beetje valsspelen maar wel handig". "Start het spel en druk tijdens de wedstrijd op pauze. Het optie-scherm verschijnt. Ga naar 'controller-options' en laat Player 2 meespelen in het andere team. Je kunt het nu hierbij laten en Player 2 helemaal platlopen, maar dat is wel erg simpel. Je kunt ook met joypad 2 alle spelers laten wisselen (en de slechtste persoon die je kunt vinden op doel zetten) en verder gaan spelen tegen de computer. Gemeen, hè." Ja, tut, tut, tut. Arjan uit Leiden geeft zijn zuurbevochte code voor een finale tussen Nederland en Uruguay vrij: 1J8BY8DW, en een zwaarbeladen code voor een finale tussen Duitsland en Israel: OBVWW9PS.

PC CD-ROM
REBEL ASSAULT

Dit fantastische CD-ROM spel uitspelen valt bepaald niet mee, Voor het gemak krijgen jullie daarom alle levelcodes.







KOM VERDER · WORD



Tip van de Maand
RAGING FIGHTER (GAMEBOY)

Easy	Normal	Hard
Password 1		
Falcon	Biggs	Ackbar
Password 2		
Anoat	Kaiburr	Fornax
Password 3		
Yuzzem	Mynock	Bespin
Password 4		
Brigia	Dagobah	Kessel
Password 5		
Greedo	Mimban	Organa

Rebel Assault bevat tevens een ingebouwde cheat. Bij het Lucas Arts logo: ga omhoog en vuur, omlaag en vuur, naar links en vuur en naar rechts en vuur. Als het logo begint te verdwijnen hoor je als het goed is iemand 'Lucas Arts' zeggen. Vervolgens kun je tijdens het spel de volgende cheats gebruiken:

(-) Meer schade
(+) Minder schade
(esc) Delen overslaan
Gebruik 1 t/m 9 en A t/m F om naar andere levels te komen.

SNES
ROCK 'N ROLL RACING

Jeroen heeft nog maar net PU ontdekt en stuurt ons gelijk al vette info uit zijn databank. De codes van de planeten voor het betere hippe racen.

CHEMVI
Division B - XB48 - RSFW - 0S6M
Division A - 5CR8 - RLCW - 0S6S

Drakonis
Division B - RKBR - !8F5 - SWJ!
Division A - HZLR - 1MC5 - SWJ!

Bogmire
Division B - RNDQ - MQFD - SWJ!
Division A - GBJQ - >SCD - SWJ!

New Mojave
Division B - R1LQ - 2MFN - SWJ!
Division A - DHQT - S6CN - SWJ!

NHO
Division B - MFBR - R8DX - SWJ!
Division A - VQY8 - !RBV - 5TJ!

Inferno
Division B - 48F8 - 20D3 - 5TJ!
Division A - XBF7 - MHB3 - 5TJ!

Kwung Yu Ho uit Utrecht schrijft tussen neus en lippen nog even wat algemene tips over de GameBoy beat 'm up Raging Fighter op, zoals:
1) Druk bij het titelscherm op, op, neer, neer, A, B en je hebt een high score systeem en same player vs same player.
2) Win het spel op het moeilijkste niveau zonder continue, zonder een ronde te verliezen en je krijgt een special ending.
OK, dat zijn leuke wetenswaardigheden maar daar geven we geen spel voor weg. Maar waar we zeker wel een spel voor over hebben, is de briljante aanvullende handleiding die Kwung tekende, waarin alle special moves van de spelers prachtig zijn uitgevoerd. Diep respect Kwung, daar kan Konami nog wat van leren.

EEUWIG

TRUCS

TIP

CD-I
ESCAPE FROM CYBERCITY

Hallo!
Ik heb hier een paar goede tips voor het uitspelen van Escape from Cybercity op de CD-i. Bij T-splitsing nummer 1 moet je naar links. Bij nummer 2 rechtdoor en bij de derde splitsing rechts, bij de vierde links en bij de vijfde splitsing weer naar rechts. Alleen dit is de juiste weg. Om bij de highway de hefboom omhoog te krijgen, moet je op het huisje rechts schieten. In de trein moet je alle cybers schieten (de eerste komt altijd van rechts). Als je de guardian dood wilt maken moet je de groene, blauwe en rode lichten kapot schieten als ze bij de middelste lamp zijn (ze komen van rechts naar links). De weg die je met de trein moet rijden is de eerste links, volg de groene lichten, dan rechts, schiet op het midden van de deur en je bent ontsnapt uit CyberCity.

Doei, Paul uit Soesterberg



Action Replay **Game Cheaters**



SNES MEGAMAN
7E0BCF10 - ongelimiteerde energie (voor de Amerikaanse versie met 'n convertor).

MEGADRIVE
ZOOL
Om niet de snoep, maar gelijk fruit te kunnen eten in Zool, geeft Wouter uit Veldhoven de levelskip truuk voor de ninjamier.

Druk op Pauze, houdt de knop ingedrukt en druk dan op: C, rechts, A, B, B, A, links, links, A, rechts, neer. Als je nu omhoog drukt, sla je een veld over en als je op rechts drukt een heel level.
Twan uit Veen weet meer. Voor een extra leven: Druk gedurende het spel op Start en houd Start ingedrukt. Druk dan neer, op, links, links, A, rechts, neer.
Voor 6 energiebars: Druk gedurende het spel op Start en houd Start ingedrukt. Druk op B, A, rechts, rechts, A, C, op, neer, A.
240 energie units en 999 tijd units: Druk gedurende het spel op Start en houd Start ingedrukt. Druk dan op rechts, A, neer, A, rechts, B, links, op, rechts.

SEGA CD
SONIC CD
Patrick, Emiel, Arjan, Rolf en Richard delen deze cheats voor de glossy Sonic met ons.
Wanneer het logo van Sonic CD verschijnt, druk dan (zachtjes!) drie keer naar beneden, links, rechts en A. Er gaat dan een belletje rinkelen en je komt dan in het Sound Test Menu. Daar zie je het volgende staan: FM no.00, PCM no.00, DA no.00. Maak er FM no.07, PCM no.07, DA no. 07 van.

Je komt nu bij de Secret Special Stage.
En nog een level select code. Wanneer het Sonic logo verschijnt druk: op, neer, neer, links, rechts, B.
Grapjas Arjan heeft deze truuk: druk bij het titelscherm op A en dan op, neer, neer, neer en op en er verschijnen schapewolkjes op het titelscherm.
Julien vond deze cheat voor Sonic CD. Ga naar de Time Attack en dan gelijk naar de uitgang. Druk Start en weer naar de keuzemogelijkheden. Ga helemaal naar rechts tot 'A.D. Garden'. Druk op Start en je ziet Little Planet. Met de D-Pad kun je die nu besturen, Met A kun je nu elk gewenst liedje uit het spel beluisteren, met B kun je de Little Planet stopzetten en met C kun je inzoomen.

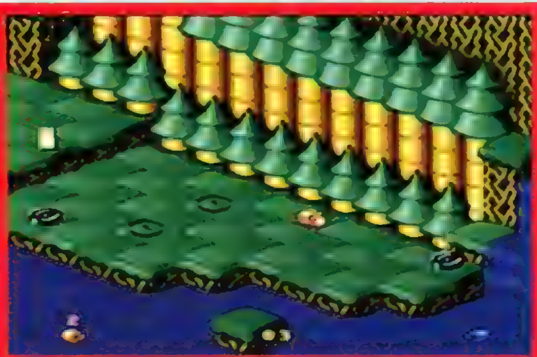
SNES
BEST OF BEST 1
Joost uit Arnhem is wereldkampioen karate. In Best of the Best I voor de Supernes. Hij ging naar Options, toen naar password, typte K/M1554OG8 en kon zijn wereldtitel gaan verdedigen.

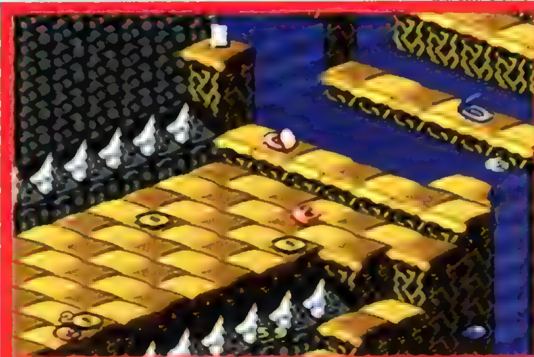


TRUCS

SNES
LOST VIKINGS
Toen Daniel uit Rijssen bij The Lost Vikings (SNES) de special move van TNMT TF deed, namelijk X, Y, A en B, ging hij tegelijk naar het volgende level!

MEGADRIVE
T2: THE ARCADE GAME
Sven uit Appingedam vraagt dit uit te checken. Cenk (uit B) stuurde de tip ook. Een levelskip voor de T2. "Wacht tot het blauwe titelscherm komt en 'push start' begint te knipperen. Druk dan op, neer, links, rechts en herhaal dit. Druk wel zacht op de toetsen. De cheat werkt wanneer je Arnie 'Excellent' hoort zeggen. Begin nu het spel, pauzeer het en druk dan op B en C en je gaat naar het volgende level.





Snake Rattle 'n Roll

MEGADRIVE
SNAKE RATTLE 'N ROLL

Michiel uit Hollandscheveld loopt vanaf het begin van het spel de hele tijd naar rechts en nadat hij veel geoefend heeft om op de juiste momenten te springen, ziet hij een raket waarin hij springt om dan in één keer naar wereld 8 te komen.

SNES
BOXING LEGENDS OF THE RING

Nog eentje van Gert. Kies bij Boxing Legends of the Ring (SNES) wanneer je in de 'CAREER' option speelt, de straatbokser. Blijf dan in het klassement punten bij 'stamina' en 'chin' toevoegen. Je zult dan een heel eind in het klassement klimmen.

SF2 VOOR DE PC

Verschillende lezers vroegen ons om de moves van Street Fighter 2 voor de PC. Navraag leverde niks op, zodat we ze zelf moesten gaan uitzoeken, maar juist toen we na veel zweten en vechten de eerste moves hadden gevonden, kwam daar zomaar een brief van Anthony uit het Belgische Kortrijk met daarin beschreven alle moves van SF2 voor de PC. Anthony, we love you! (V = naar voren, A = naar achteren, H = omhoog, L = omlaag. Als er Punch of Kick staat zonder verdere toevoegingen, betekent het dat iedere soort Punch of Kick (licht, medium of hard) een iets ander effect geeft. Wat dat effect precies is mag je zelf uitzoeken).

MOVES

RYU/KEN
Super-Uppercut: V,L,V,Punch
Vuurbal: L,V,Punch
Hurricane Kick: L,A,Kick

HONDA
Vliegende kopstoot: A,V,Punch
Hundred-Hands: 3 maal Punch (Licht gaat achterwaarts, medium blijft op dezelfde plaats en Sterk gaat vooruit)
Butt-Smash: L,H, Harde Kick
Squeeze: Harde Punch van dichtbij
Smijten: V van dichtbij

BLANKA
Elektriciteit: 3 maal Punch
Bal: A,V,Punch
Bal omhoog: L,H,Harde Kick
Bijten: harde Punch van dichtbij

GUILE
Sonic Boom: A,V,Punch
Sonic Kick: L,H,Kick
Bunny-Knee: V,medium Kick
Door de lucht smijten: Harde Punch in de lucht

CHUN-LI
Lightning Kick: 3 maal Kick
Over het hoofd werpen: Harde kick van dichtbij
Door de lucht smijten: Harde Punch in de lucht
Helicopter Kick: L,H,Kick

ZANGIEF
Diverse worpen: probeer alle soorten Kicks en Punches van dichtbij
Spin-Punch: 3 maal Punch (licht gaat achteruit, medium blijft op z'n plaats en hard gaat vooruit)

DHALSIM
Nugie: V van dichtbij
Vlam: A,V,Punch
Vuur: L,V,Punch
Torpedo's: Harde Kick en harde Punch (in de lucht wanneer je dicht bij je tegenstander bent)
Slide: L,Kick

Dit zijn de belangrijkste moves en special moves. Er zijn ook nog allerlei soorten worpen, maar daarover 'n andere keer meer.

TIP
MEGADRIVE
GENERAL CHAOS

Om gemakkelijk te winnen en generale chaos te laten heersen, moet je volgens Emiel uit Veendam een team met een 'chucker' kiezen. Laat de chucker in het spel een handgranaat gooien. Als de granaat door de lucht heen vliegt, druk dan snel op Pauze ('Reality Check!'). De granaat zal doorvliegen en op iemand landen omdat de vijand stilstaat. Op deze manier kun je soms effectief cheaten.

SNES
RANMA 1/2



Van Bjorn, Jeroen, Gert en Tim ontvingen we dezelfde truuk om zelfs de eindbaas Happosai te kunnen spelen in de Manga beat'm up Ranma 1/2 op de SNES.
Kies in de Versus Mode twee willekeurige spelers. Wanneer het stage select menu verschijnt druk je R, X en A samen in. Er verschijnt nu een menu waarin je twee dezelfde karakters tegen elkaar kunt laten spelen.

Game Cheaters — Action Replay

MEGADRIVE
ETERNAL CHAMPIONS

FFABEF0068 - oneindige energie speler 1









MOVES

PC
MORTAL KOMBAT
De PC-versie van dit wereldberoemde vechtspel hebben we niet besproken omdat die qua beeld, geluid en gameplay identiek is aan de bloedversie op de MegaDrive. Wat wel anders is, is de bediening (mogelijk met toetsenbord, joystick en PC-gamepad). Dit betekent dat ook de moves anders worden uitgevoerd en dat geheime optieschermen enzo op een andere manier geactiveerd worden.
Tik DIP (met hoofdletters!) in het gewone optiescherm en je krijgt een speciaal optiescherm met 9 mogelijkheden. Helaas staat er niet bij wat elke mogelijkheid is. Probeer ze een voor een uit en stuur ons je bevindingen (vergeet niet eerst te noteren hoe alle opties oorspronkelijk stonden ingesteld). Weet iemand trouwens nog andere woorden die andere verborgen mogelijkheden geven?
En dan de moves waar het allemaal om draait, inclusief alle fatality's! Je krijgt de toetsencombinaties voor het toetsenbord. Aan de hand daarvan kun je zelf de combinaties voor joystick en gamepad vinden. Daarbij moet je bedenken dat bij de Gravis Gamepad de rode knop Low Punch is, de blauwe knop is Blok, geel is Low Kick en groen is High Kick. De toetsen van het toetsenbord moet je zelf instellen. Hier gebruiken we de volgende afkortingen: T (naar voren), A (naar achteren), U (omhoog), D (omlaag), HP (High Punch), LP (Low Punch), B (Blok), HK (High Kick), LK (Low Kick).

CAGE
Vuurbal = A,T,LP
Shadow Kick = A,T,LK
Klap in de buikstreek = D ingedrukt houden, LP en BL
Fatality (kop eraf slaan) = T,T,T,HP (van dichtbij)

KANO
Mes werpen = BL ingedrukt houden, dan A,T
Spin Attack = T,D,A,U
Uitgestelde Spin Attack = BL ingedrukt houden,T, D, A, U en BL loslaten
Fatality (hart uitrukken) = A,D,T,LP (van dichtbij)

RAIDEN
Elektriciteit = D,T,LP
Teleport = D,U
Torpedo Attack = A,A,T
Fatality (met elektriciteit de kop eraf) = T,T,A,A,A,HP (van dichtbij)

LIU KANG
Vuurbal = T,T,HP
FLying Leg Kick = T,T,HK
Fatality (Cartwheel Attack) = T,D,A,U,T (deze spiraalbeweging blijven herhalen)

SCORPION
Harpoen = A,A,LP
Mirror Attack = D,A,HP
Fatality (vuurspuwen) = BL ingedrukt houden,U,U (niet te dichtbij)

SUB-ZERO
IJsbal = D,T en D,T,LP
Slide Attack = A ingedrukt houden,BL,LK,LP
Fatality (ruggegraat uittrekken) = T,D,T,HP (van dichtbij)

SONYA
Elektriciteit = A,A,LP
Flying Attack = T,A,HP
Beengreep = D ingedrukt houden,BL,LK,LP
Fatality (vurige kus) = T,T,A,A,BL

Het Reptiel is ook in de PC-versie aanwezig. Die krijg je op dezelfde manier als bij de console-versie, dus twee keer Flawless zonder te blokken. Een eenvoudige manier om tegen het Reptiel te vechten is eerst drie wedstrijden tegen jezelf spelen (dus twee spelers kiezen en er maar één gebruiken). Laat dan de speeltijd voorbijgaan. In de vierde wedstrijd speel je dan tegen de computer in de Pit. Kijk naar de maan. Als je daar wat dingen voorbij ziet vliegen, win dan met een dubbele flawless en het Reptiel verschijnt. Als je niks ziet vliegen, probeer het dan opnieuw.

Al deze Kombat tips hebben we te danken aan Alex uit Delfzijl en aan Compuserve. Alex schreef ons overigens dat hij een groene èn een rode Ninja in het spel is tegengekomen. Wij zijn heel benieuwd hoe hij aan de rode Ninja is gekomen. Alex, laat het ons alsjeblieft weten. Trouwens, beste Alex, je noemt Ben in je brief een mietje omdat hij vast niet alle drie delen van Doom op het moeilijkste level heeft uitgespeeld. Toevallig heeft hij dat al lang gedaan, als bewijs laat hij je weten dat hij het konijntje op het eindscherm heeft gezien. Verder even goede vrienden overigens ('dickweed').

Action Replay

Game Cheaters

SONIC 3
FFFE120005 - oneindige levens
FFFE210063 - ongelimiteerde ringen
FFFFFA0001 - Je kunt Sonic in elke graphic veranderen en nieuwe gedeelten aan de levels toevoegen.

SNES
MORTAL KOMBAT
7E136700 - gebruik samen met onderstaande code om open wonden en bloed op de kleren te krijgen
7E137F00 - gebruik samen met bovenstaande code





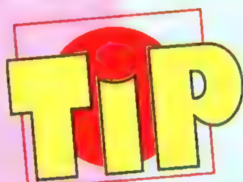


SNES
ROCK 'N ROLL RACING

Tim uit Kaatsheuvel en Tom uit Oostvoorne kennen elkaar waarschijnlijk niet maar stuurden wel twee identieke truuks op. Ten eerste een truuk om met Olaf the Viking te racen. Wanneer je een speler gaat kiezen in het 'Select Hero' scherm, druk dan op L, R en Select en blijf ze ingedrukt houden. Ga net zo lang met de D-Pad naar links of rechts tot Olaf tevoorschijn komt en je kunt nu ook met hem spelen.
Ten tweede stuurden beiden een tip om je een weg naar de laatste planeet Inferno te kunnen cheaten. Kies de V.S. Mode en ga naar het planetenselectscherm. Houdt L, R, en Select ingedrukt en blijf naar links of rechts drukken tot je Inferno kunt kiezen.

CD-I
VOYEUR

"Oh ja", vergeet Paul bijna want hij heeft ook een tip voor 18 jaar en ouder, "bij Voyeur moet je zondagavond om 10.30 uur in Reed's kantoor kijken (helemaal rechts boven) of in Chantal's kantoor linksonder om te horen wie ze gaan vermoorden. Send the tape naar het slachtoffer en je zult het echte eind zien!"



Game Cheaters

Action Replay



SNES
SECRET OF MANA

7ECC6C8F - maximaal geld
7EE181BF - onoverwinnelijk
7EE182BF - maximale kracht

PC
DOOM

In het vorige nummer hadden we dankzij Alex uit Delfzijl al de eerste cheats voor de beste shoot'em up aller tijden: Doom. Deze keer hebben we de eerste officiële cheats, die zijn bevestigd door de mensen van Id Software. Alles wat je hoeft te doen is de cheatwoorden intikken terwijl je in het spel zit. Het spel starten met een extra woord is dus niet meer nodig. Met dank aan Roel uit Den Dungen, T.W. uit Zwolle en Gert uit Capelle a/d IJssel, Martijn uit Veldhoven, Martijn uit Sluiskil, Sebastiaan uit Miert, Jelte uit Rotselaar (B.), Tim uit Noordwijk, Jeroen uit Zoetermeer, Richard uit Bakel, Christian uit Groningen.

Toetsen Effect

iddqd
Onkwetsbaar.

idkfa
alle ammo + 200 % armor.

idspispopd
No clipping mode: je kunt door muren lopen, maar geen voorwerpen oppakken.

idbehold?
Vul voor het vraagteken een a in en je krijgt de volledige kaart als je Tab indrukt.

? = s
Frenzy: je wordt supersterk (beeld wordt tijdelijk rood) Kies nummer 1 als wapen. Als je een tegenstander slaat, springt hij uit elkaar!

? = i
Onzichtbaar gedurende 60 seconden.

? = l
Lichtversterker, zelfs pikzwarte ruimtes worden licht als de dag gedurende 2 minuten.

? = r
Stralingspak. Gedurende 60 seconden kun je zonder schade door de groene gifpoelen waden.

? = v
30 seconden onkwetsbaar. Het beeld wordt grijs.

idclev??
Levelselect. Vul voor de vraagtekens episode- en levelnummer in, van 1-1 tot 3-9 (maar dan zonder streepje).

idmypos
Toont je x,y en z-coördinaten in hex code.

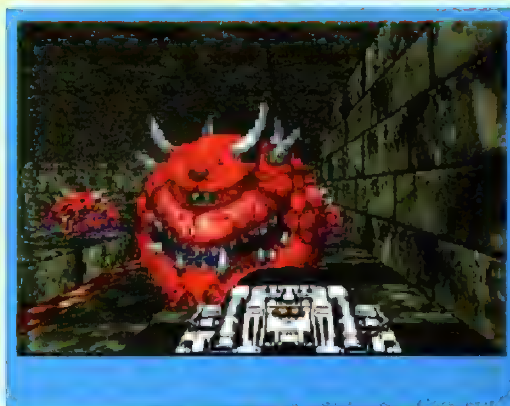
idchoppers
Vervangt je vuist door 'n kettingzaag.

iddt
Gebruik je als je de kaart voor je hebt. Eerste keer krijg je de hele kaart te zien, bij de tweede keer krijg je ook alle voorwerpen te zien. Bij de derde keer ga je terug naar de gewone kaart.

Robert uit Den Bosch stuurde ons nog wat weetjes over de cheattoetsen. iddqd: staat voor Delta-Q-Delta, een informele broederschap die een Id-programmeur ooit heeft opgericht. De Q slaat op de toelatingseis: je moest een zware onvoldoende hebben gehaald op school om lid te mogen worden. idspispopd: betekent Smashing Pumpkins into Small Pieces of Putrid Debris, oftewel Sla Pompoenen in Kleine Stukjes Verrot Afval. Bij idchoppers krijg je de melding "Doesn't Suck -GM". Dit gaat over Choppers, een bepaalde Amerikaanse programmeerwedstrijd waaraan ene Guy Maor aan meedeed. Zijn inzending was nog niet af toen hij hem opstuurde; "it didn't suck".









EEUWIG

Vraag en antwoord

VRAAG HET AAN DE POWER PROF

Zit je met een brandende vraag of kom je absoluut niet meer verder in een spel? Als je echt met je handen in het haar zit en overweegt om er maar voorgoed een einde aan te maken (aan het spelen bedoelen we), is er nog één laatste redmiddel: de Power Prof. Vanaf dit nummer heeft de Power Prof een vaste rubriek in Eeuwig Leven. Al jullie vragen kunnen jullie bij hem kwijt en misschien, heel misschien, is-ie bereid ze persoonlijk te beantwoorden. Als jullie het netjes vragen, want de Power Prof houdt van beleefde kinderen!

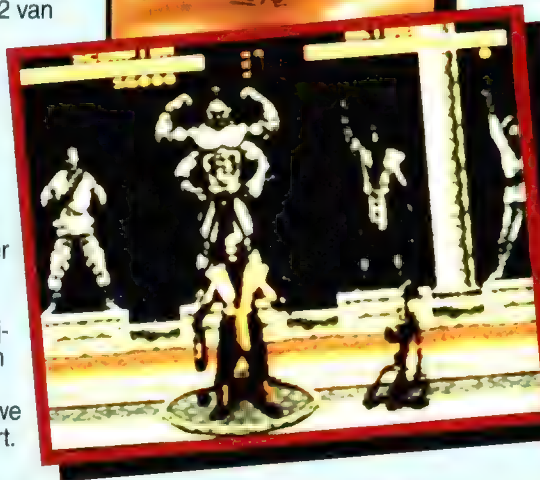
MORTAL MARCEL ZIET PAARSE MANNETJES

"Hallo, hier ben ik weer, Mortal Marcel". Zo begint een brief van een of ander ventje dat blijkbaar al vaker naar die kneusjes van Eeuwig Leven geschreven heeft. Kappen daarmee Marcel, bij de Power Prof hoef je met dat soort grapjes niet aan te komen. Je heet gewoon Marcel en dat verhaal over die zwart met paarse Mortal Kombat ninja in de Pit geloof ik absoluut niet. Of zijn er lezers die deze "wrede" ninja ook zijn tegengekomen? Help Marcel dan eens uit de brand, want het is hem daarna niet meer gelukt om 'm terug te vinden en hij wil wraak voor een vreselijke nederlaag. O ja, Marcel wil ook weten hoe je in Spider-Man (Mega Drive) een zwart pak kunt krijgen. Lijkt me niet zo moeilijk, gewoon de kleuren van je TV even anders afstellen.
Of is er nog een andere manier?

BLOEDCODE

Roy uit Den Bosch stuurde een bloederig Power Unlimited logo (zo mag ik het zien, jongen) en wil als tegenprestatie de bloedcode voor Mortal Kombat op de Mega Drive weten. Oké, omdat jij het bent geven we hem nog één keer: Druk, terwijl het scherm over de "Codes of Honor" verschijnt, op de knoppen: A, B, B, A, C, A, B. Verder kun je op het options scherm op de volgende knoppen drukken: Omlaag, Omhoog, Links, Links, A, Rechts, Omlaag (inderdaad, Gertjan uit Hoorn en René uit Krabbendijke, de code die Kees in PU 2 van 1993 noemde klopte dus gewoon niet! Gelukkig hebben jullie met de Power Prof nu iemand die er wel verstand van heeft). Er zal een nieuwe optie verschijnen om aan te geven dat de cheat werkt. Selecteer deze nieuwe optie en druk op Start. In het menu dat nu verschijnt, kun je allerlei cheat-opties instellen. Weet er iemand trouwens een bloedcode voor de Master System? Sjors uit Arnhem zit daar om te springen.





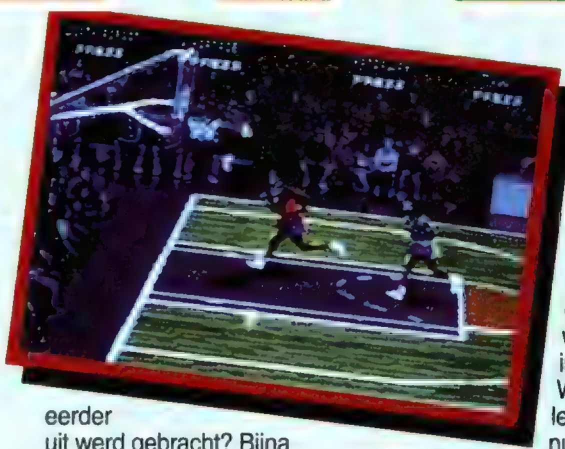
POWERPLAY

Iram en Piet uit Tilburg zijn duidelijk twee hele zielige jongetjes, want ze willen de handtekeningen van alle PU-speltesters. Ha, alsof die er ook maar iets van begrijpen. Verder wil het duo weten of Powerplay (het TV-programma over games van de TROS) ooit nog terugkomt. Volgens een woordvoerder van de TROS zijn er geen plannen voor een nieuwe serie, ook niet onder een andere naam of zo. Blijkbaar hadden de spelfanaten in Nederland het allemaal veel te druk met het spelen van games in plaats van naar Martijn Krabbé te kijken en is de TROS er dus maar mee gestopt. Iram en Piet hadden ook nog wat tips voor PU, ze stelden onder andere een wedstrijd voor waarmee je een dagje speltesten met het testteam kon winnen. Yeah, right, daar zitten de lezers net op te wachten!

JAGUAR

Léon uit Heerhugowaard zou graag willen weten waar je als eerste een Jaguar kunt kopen, want hij wil er zo graag een hebben. New York is de beste manier, Léon, als je dat er tenminste voor over hebt (vergeet niet een Amerikaanse TV er bij te kopen, want die heb je dan ook nodig!). In Nederland zul je echt nog wat geduld moeten hebben, want het ziet het er niet naar uit dat de Jaguar voor de zomer te koop zal zijn. Hé, en niet zo zeuren over je tips die niet geplaatst zijn, denk je dat je alleen op de wereld bent of zo?

LEVEN



SPEELHAL-FANAAT

Hè ja, laten we het weer eens over Mortal Kombat hebben. Arie uit Oldebroek komt dagelijks in de speelhal en is dan niet weg te slaan van MKII. Helaas is ie er blijkbaar niet zo goed in, dus roept ie de hulp in van super-expert Power Prof. Opletten Arie, hier komen een paar van de gevraagde fatalities: Baraka: Hou blok ingedrukt, druk drie maal op terug en dan op hoge stoot om hem te onthoofden.
Cage: Druk op omlaag, omlaag, naar voren, naar voren en dan lage stoot om het bovenlijf van je vijand er af te rukken.
Scorpion: Druk snel op hoge stoot en twee keer op omhoog om je vijand in vlammen te laten opgaan.
Jax: Hou lage stoot ingedrukt, druk drie maal op blok en laat dan lage stoot los om het hoofd van je tegenstander te pletten.
In dit nummer van Power Unlimited doet Kees een poging iets van MKII uit te leggen, zal wel weer zéér interessant zijn.
En nee, we regelen geen Mortal Kombat-logo voor je, maak maar een foto van je speelautomaat of zo. Brutaal joch!

COMPUTERBEURZEN

Peter uit Lochem heeft in PU 4 van vorig jaar en in PU 2 van dit jaar een advertentie gezien over computerbeurzen. Volgens hem zijn de data in die advertenties verschillend. Hoezo verschillend, de ene advertentie is alleen wat uitgebreider dan de andere! Maar als je echt op safe wilt spelen, Peter, dan kun je het beste altijd de meest recente advertentie aanhouden (die van vorige maand bijvoorbeeld of misschien staat er zelfs weer een in dit nummer).

OVERSPANNEN POSTBODE

Patrick uit Hoogvliet krijgt binnenkort een stapel post door z'n brievenbus, niet mooi meer gewoon. Hij biedt namelijk aan brieven te beantwoorden over de Game Boy spellen Roger Rabbit en Adams Family en de Mega Drive spellen Taz-mania, Asterix, Desert Strike en Tiny Toons. Oké, zelf weten, maar niet bij mij komen klagen als je in elkaar geslagen wordt door je overspannen postbode. Z'n adres is: Patrick, Voorweg 5a, 3193 MA Hoogvliet.

TOPSCORE-LIJST

Danny uit Julianadorp begint z'n brief met "hé eikels" en vraagt waar wij "nou helemaal mee bezig zijn". Jullie kunnen Danny binnenkort dus gaan bezoeken in het ziekenhuis, want van dat soort taal is de Power Prof absoluut niet gediend. En dat alleen maar omdat we nog geen aandacht hebben besteed aan NBA Jam voor de SuperNES en wel aan de Mega Drive versie. Heb je er wel eens aan gedacht dat die versie misschien eerder uit werd gebracht? Bijna hadden we vanwege jouw brutaliteit de speltest van NBA Jam voor de SuperNES niet geplaatst in dit nummer van PU.
Een uitslover is het ook nog, want hij stelt voor een topscore-lijst in te voeren in PU, te beginnen met zijn beste scores voor Super Mario Kart. Nou, die uitdaging laten we natuurlijk niet op ons zitten, hè? Zijn scores zijn: Time Trial Mario circuit: 1:06:58 (ronde 13:03), Ghost Valley 1: 1:11:61 (ronde 13:99), Rainbow Road: 1:38:87 (ronde 14:06) en verder "natuurlijk" 150 cc alles goud. Eerlijk gezegd kan ik er niet kapot van zijn, Danny, maar dat zullen de andere lezers je wel duidelijk maken (bewijzen willen we zien, dus stuur vooral een foto mee)!
O ja, Danny geeft in al z'n goedheid ook nog een tip voor SMK: Ga in Mario Circuit 2 na de sprong een beetje naar links om als je het goed getimed hebt precies op een goed verborgen schansje te landen. Daardoor stuiter je zo door naar de finish en dat scheelt je anderhalve seconde.

P.

P. Oosterholt (rare naam, P.) heeft goed de P in, want hij heeft de Flash Back codes gemist die vorig jaar gepubliceerd werden in PU. Wel P., lees de nummers 2, 3 en 5 van 1993 er nog maar eens op na.
Kijk achterin het blad om te lezen hoe je oude nummers kunt nabestellen (dat geldt natuurlijk ook voor Theo uit Harderwijk). Verder wil P. graag weten waar je het plasmageweer en de BFG 9000 kunt vinden in Doom (de sharewareversie). Enig idee, lezers? Nu we het toch over Doom hebben, ook Bart uit Vlaardingen en Reza uit Amsterdam zijn op zoek naar een wapen, namelijk de kettingzaag. Misschien kunnen jullie elkaar helpen, want blijkbaar weten jullie de andere wapens wel te liggen. Bovendien willen zowel Bart als Reza graag een cheat hebben om onkwetsbaar te worden. Nou, dat kan, met dank aan Bram uit Didam (hé, wist je al dat dat rijmt?). Kijk, dat is eindelijk iemand die het begrijpt. Geen gezeur als "beste (slijm, slijm) meneer Power Prof, heeft u nog tips voor mij?", maar gewoon zelf een paar tips insturen. Bedankt. Raar ben je trouwens wel, want wie zet er nou een boodschap voor z'n postbode op de envelop? Hoe dan ook, hij heeft de volgende tip voor Doom: druk op de toetsen I, D, K, F en A om alle wapens te krijgen en alle ammo ervoor. Bovendien krijg je 200 procent armor en alle kaarten om deuren te openen. Lijkt me heel leuk om het spel daarna nog te spelen, NOT! O ja, je kunt ook nog op I, twee keer op D en dan Q en D drukken om in de God-mode te komen.
De grote broer van Doom, Wolfenstein 3-D moet je volgens hem opstarten met Wolf3D (spatie) - goobers. Vervolgens kun je tijdens het spelen de knoppen Shift, Alt en Backspace tegelijk indrukken om een debugging funktie te starten. Met de toetsencombinaties Tab-I krijg je free items, Tab-W warpt je naar een ander level en Tab-G activeert de God-mode.
Verder had Bram (uit Didam, hij blijft leuk) ook nog een tip voor Sim City. Als je (met de Shift toets ingedrukt) het woord FUND intoetst, krijg je er 10.000 gulden bij. Volgens Bram (uit ...ja, ja, nou weten we het wel) moet je dat niet te vaak doen, want dan volgt er een aardbeving.
De Power Prof weet daar nog aan toe te voegen dat een soortgelijke truc ook bestond voor de Atari en Amiga versie van dit spel, maar weet ook dat er een extra truc bestond om de aardbeving te voorkomen. Als je het spel namelijk pauzeerde en een aantal malen het cheatwoord intypte, moest je het spel vervolgens saven en daarna weer starten. Vervolgens kwam er inderdaad een aardbeving, maar als je daarna het bewaarde spel weer laadde, kon je verder spelen met extra geld en zonder aardbeving.

EEUWIG LEVEN

Vraag en antwoord

VLAM IN DE PAN

Armand uit Kerkrade heeft een probleem in de Amiga 500 versie van Secret of Monkey Island. Hij weet dat er in de keuken een "flaming mass" is, maar kan die niet te pakken krijgen. Tja, Armand, we zijn helaas niet zulke Amiga 500 experts en er zijn natuurlijk genoeg gespecialiseerde Amiga bladen. Maar wie weet, misschien weet een van de andere lezers raad.

INDIANA

Coen uit Amsterdam is veranderd in een zielig hoopje mens, want hij is PU nummer 4 van 1993 vergeten te kopen. Geen nood, Coen, kijk achterin dit blad hoe je losse nummers kunt nabestellen. Je vraagt verder waarom we Indiana Jones and the Fate of Atlantis niet gereviewed hebben. Da's heel simpel: omdat ik een bloedhekel heb aan adventures! Ik bedoel, neem nou alleen al die vraag van je: "als je in Atlantis zit en je moet naar de derde en middelste ring en je moet die tractor/boormachine aan het werk krijgen, waar vind je dan, als je samen met Sophia bent, de derde hendel voor die machine?" Coen, ik weet niet wie die Sophia is, maar als je bij d'r bent kun je beter XXXXXXXXXXX (censuur). Mocht een van de lezers het antwoord op je vraag weten, dan ben ik misschien wel bereid er op terug te komen.

SFII

Met slijmen kom je echt niet verder bij de Power Prof hoor, Chris uit Zaandam! Behalve dat hij PU te gek en te cool vindt, wil hij graag wat meer weten over Super Street Fighter II. Daar gaan we: op het moment kun je het spel alleen in de speelhallen vinden, maar ga er maar vanuit dat je het na de zomer ook op de SNES kunt spelen. Er is op het moment nog niets bekend over een Mega Drive versie, maar die komt er natuurlijk ook wel. Wel heb ik Capcom met grof geweld de bekentenis weten te ontfutselen dat het een 24 Megabyte spel wordt. De eerste berichten zijn trouwens nog niet zo heel erg positief, want eigenlijk is Super SF II gewoon (veel) meer van hetzelfde.

3-BUTTON JOYPAD

Een brief met een ontzettend lange inleiding, met aan het eind een hele simpele vraag van Simon uit Bunnik. Het enige wat hij wil weten, is of ik een Street Fighter II SCE code heb voor de drie-button joypad. Natuurlijk heb ik die, je krijgt 'm alleen niet! Oké, grapje, hier is een truc om vijf sterren te krijgen in de Champion mode. Wacht in het animatiefilmpje van de vechters tot het scherm vervaagt en alleen de woorden "Street Fighter II" nog zichtbaar zijn. Druk nu snel op Omlaag, C, Omhoog, A, A, B, B, C. Als je nu Zangief's stem hoort, heb je het goed gedaan. Ga op het titelscherm naar "Champion" en druk op Rechts om vijf sterren te krijgen. Simon is trouwens niet snel tevreden, want hij wil ook nog codes voor Ecco (Mega Drive). Zie PU van vorige maand voor een cheat, Simon! Hier zijn de codes van Ecco (met tussen haakjes de codes om levels met oneindige lucht te spelen):

Undercaves: FKWLACCA (LEVELSCT)
Lagoon: NDRBRIKR (SHARKFIN)
Ridge Water: HYAUGFLV
Open ocean: FNCQWBMT
Ice zone: DWFFZBMV
Hard water: QGDJRQLA
Col water: MCLFRQLW (LNXHXRLB)
Jurassic beach: PLABUNLT
Pteranadon pond: FQ-REUNLI
Origin beach: QXKIUNLX
Island zone: UWXIOQLK
Deep water: EILQOQLC (OEWSURLC)
Marble sea: XAKUQQLS
Library: FDGXQQLC
Deep city: ZUVPQQLU
City of forever: ZBPIGPLD
Tube: KUVEKMLK (FIVE-PODS)
Machine: SDDBKMLG (EC-COFMLY)
Last Fight: KNLMLMLC

Met het password LIFEFISH speel je het spel zelfs helemaal zonder luchtmeter.

HUGO DE VIKING

Beste Hugo uit Voorburg, hoezo "beste Power Unlemeted"? Als je de naam niet eens goed kunt schrijven... En dan ook nog eens opscheppen over uitgespeelde spellen, wat kan mij het nou schelen dat je Super Mario World, Mickey Mouse, SF II en Starwing hebt uitgespeeld? Kun je wel, met behulp van een Action Replay cartridge? Bovendien, bewijzen willen we zien, dus stuur maar op die foto's! Om te tonen dat we het je niet kwalijk nemen, publiceren we toch nog even alle gevraagde passwords voor The Lost Vikings, ook voor Jack uit Volendam (Jack: door op B te drukken laat je Olaf z'n schild omhoog houden, schakel daarna om naar Erik en druk weer op B om boven op Olaf's schild te springen. Dat had je zelf ook kunnen verzinnen, of niet?).

level		level	
2:	GR8T	20:	BTRY
3:	TLPT	21:	JNKR
4:	GRND	22:	CBLT
5:	LLM0	23:	H0PP
6:	FL0T	24:	SMRT
7:	TRSS	25:	V8TR
8:	PRHS	26:	NFL8
9:	CVRN	27:	WKYY
10:	BBLS	28:	CMB0
11:	VLCN	29:	8BLL
12:	QCKS	30:	TRDR
13:	PHR0	31:	FNTM
14:	C1R0	32:	WRLR
15:	SPKS	33:	TRPD
16:	JMNN	34:	TFFF
17:	TTRS	35:	FRGT
18:	JLLY	36:	4RN4
19:	PLNG	37:	MSTR

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Te koop: F-Zero (SNES) + voor de Game Boy: Nemesis, Super R.C. Pronm, R-Type, Bad 'n Rad, Batman, Gargoyles + een Commodore 128 + Disk Drive 1570 + daarvoor 100 flopies met elk ± 10 spelletjes + Datacassette 1531 + alle boekjes. Tel.: 04923-62425. Richard Huisman, Gemert.

Te koop: Game Boy 1 jaar oud, helemaal compleet + Tetris + game-light + vele computerbladeren. Nieuwprijs ƒ 259,-, nu ƒ 139,- of ruilen tegen Mario Kart of tegen ander spel (SNES - Mega Drive). Interesse?, bel dan 01650-56670. Michel van der Lingen.

Te koop: Game Boy + Game Boy adapter + Game-light + Marioland 1, Marioland 2, Tetris, Flash, Kid Icarus, met bijbehorende boekjes en de handleidingen. Prijs ƒ 200,-. Tel.: 04781-41568 (vraag naar Remco).

Te koop: Nintendo Action set, met 3 spellen erbij. Mario 3 Double Dragon 3 en Star Wars. Allemaal toppers en alles in originele staat. Winkelwaarde ƒ 746,-. Nu ƒ 300,- met handige opbergkoffer + kleinigheidjes. Bel voor interesse of informatie 02155-22750. Michel Foekens

Te koop: The Addams Family (Game Boy) ƒ 35,- of ruilen voor Yoshi of een NES spel. Tel.: 02230-28202. Jurrian de Man.

Te koop aangeboden: Lynx in doos, Adapter, Comlynx-kabel, opbergtas, beschermzonnescherm en 12 spellen o.a. Batman Returns, Toki, Ninja Gaiden, Blue Lightning, California G., orig. Winkler Prins was ƒ 1.190,-. Alles samen voor ƒ 300,-. Tel.: 03430-16454. Rolf Reichardt.

Te koop: NES 8-bit + 5 spellen Mario 2 + 3, Tiny Toon, Mega Man 2 + 4. Omgebouwd voor Amerikaanse spellen. Eén koop ƒ 350,-. Tel 04132-67618 (bellen tussen 17.00 - 18.00). Fam. Reijerman, Uden.

Te koop en/of te ruil: SMW voor ƒ 75,-, Super Double Dragon (Amerikaans) voor ƒ 100,- of ruilen voor : Dracula, Last Action Hero, Cliffhanger, Street Fighter 2 turbo of andere leuke spellen. Tel.: 01652-20369.

Te koop: Amerikaanse Super Nintendo met 7 spellen en converter ƒ 700,-. Tel.: 03200 - 52041.

Te koop: Nintendo NES + 4 spellen: Mario 1 + Duck Hunt + Simons Quest en Gremlins II en De Game Genie met codeboek. Interesse? bel dan 055-665700.

Ik heb te koop / te ruil: de spellen Super Gouls and Ghosts voor de SNES ƒ 90,-. Zelda II SNES ƒ 80,-. Krusty's Funhouse SNES ƒ 90,-. Shadow Warriors SNES ƒ 25,-. Ik zou de SNES spellen willen ruilen tegen o.a. Super Mario Kart, Mortal Kombat, Super Soccer, Super Tennis, Addams Family, voor de Super Scope set van de Snes geef ik Shadow Warriors van de NES en Zelda III voor de SNES. Tel.: 04920-26062. Remi van Rijsewijk.

Te koop/te ruil: De Game Boy spellen (incl. doos + boekje): Terminator II ƒ 40,-, Paper Boy ƒ 30,-, Gargoyles Quest ƒ 30,-, Fortres of Fear ƒ 30,-. Alles in 1 voor ƒ 100,- of voor een mooi Mega Drive spel. Bel nu 04132-67126. Vraag naar Dennis (liefst na 17.30 uur belln).

Te koop: Game Boy + Tetris + Mario II + Turtles II + World Cup (voetbal) + Double Dragon. Prijs is bespreekbaar. Rugter van Munster, Kortenaerlaan 5, 3951 CK Maarn.

Te koop: SNES Super R-type tegen b.v. Starwing / Fox (eventueel met kleine bijdrage). Tel.: 08360-25621.

Te koop: SNES spellen: Asterix ƒ 89,-, Streetfighter II ƒ 79,-, Super Mario World ƒ 39,-. De spellen zijn in originele doos met Nederlandse handleiding. Geert Mein, tel.: 05973-2215 (liefst bellen na 16.00 uur).

Te koop: 4 SNES spellen Eric Cartona ƒ 100,-, Mario Kart ƒ 80,-, F-Zero ƒ 55,-, Exhaust Heat ƒ 110,-, Game Boy incl. Power Pack + verlichting ƒ 125,-, 3 Game Boy spellen Tetris, Spot, Othello per stuk ƒ 25,-, SNES Scope + 6 spellen ƒ 125,-. Alles inclusief doos + Ned. handleiding. Tel.: 03473-77335 na 18.00 uur.

Te ruil voor Game Boy: Tennis, World Cup, Super Marioland, Bubble Ghost, Bugs Bunny 2, Bart Simpson, SEGA 16-bit: Sonic, Super Wrestle Mania, Jurrassic Park, SEGA-tips en trucsboek ƒ 20,-. Interesse bel: 023-246433 (vraag naar Martin).

Ik wil graag mijn Sonic of Turtles Tournament Fighters voor de Mega Drive ruilen tegen Mortal Kombat of Zombies. Tel.: 03417-53296 (vraag naar Richard en bel na 16.00 uur).

Te koop: Game Gear inclusief 4 spelletjes ƒ 300,-. Bel (040)-467209 en vraag naar Roel van den Brand. Tel.: 040-467209.

Ter ruil: Super Vision spel Hero Hawk (incl. hoesje) voor andere leuke spelletjes (geen Crystall of Grandprix). evt. ook te koop voor ƒ 15,-. Ook te ruil: Nes spellen Stealth en Bayou Billy (Amerikaans) voor andere leuke spellen evt. ook te koop voor ƒ 25,-. Tel.: 036-5330198.

Te ruil: Ik Aladin voor de SEGA 16-bit. Ik wil hem graag ruilen tegen: Roadrash 2, Jungle Strike of Micromachines. Bellen naar 076-656540 dat is in Breda. Vragen naar Tom.

Te koop/te ruil: Gremlins 2 + boekje en paswoorden ƒ 50,- en Mario Bros 3 + boekje en codes ƒ 85,- en ik ben op zoek naar : Double Dragon 3, Bayou Billy, Turtles 1 of 2 en Tennis voor een redelijke prijs!. Schrijf of bel naar: Jan Willem van Kampen, Magistratenveld 103, 7327 LD Apeldoorn. Tel.: 055-426234.

Te koop/te ruil: Sega 8-bit spel Kenzeiden z.g.a.n. (Ned. handleiding) te koop ƒ 50,-, te ruil voor een ander leuk spelletje, liefst Moonwalker, geen vlieg of race spelletje. Tel.: 05922-2396. Vraag naar Sascha Redeker.

Te ruil: Dick Traay, Arrow Flash of James Busters Douglas K.O. Boxing tegen een ander goed Mega Drive spel. Dick Tracy is ook te koop voor ƒ 50,-. Tel.: 076-411793. Vraag naar Ajay of Roshan.

Te koop: Master System spellen o.a. Asterix, enz. voor BF 750,-. Joystick voor Mastersystem voor 500,-. Mega Drive spellen: Super Monaco GP en Ecco The Dolphin + codes voor BF 1.000 eventueel omruilen voor andere spellen. Tel.: 00-2304219. Na 15.00 uur (België). Liefst omgeving Gent. David Walleyn.

Te koop: 16-bit Mega Drive + Altered Beast, 7 mnd. oud + spel Fifa International + 2 controlpads waarvan 1 met turbo met speciale joystick knoppen. Nieuwprijs ƒ 607,-, nu ƒ 399,-.

Te koop: Game Boy 11 mnd. oud + Tetris + bijbehorende + veel computerbladen + game + light nieuw ƒ 389,-, nu ƒ 179,- of bellen voor andere prijs. Te koop: verschillende org. PC-spellen met handleiding o.a. KQ 6, PQ 3, insp. Banaan, Memoradium, X-wing, Monkey Island II. Allen ƒ 50,-, behalve insp. Banaan die ƒ 35,-. Allen in één koop. Normaal ƒ 764,50, nu ƒ 200,-. Tel.: 01650-56670.

Ik zoek: Mario Kart (SNES). Ruilen voor: Mortal Kombat, Starwing, Zombies a.m.n. Tel.: 01100-13766, bel na 15.30 uur (liefst omgeving Goes).

Te koop: Marioland 2 ƒ 60,- (Game Boy) en Turrican ƒ 30,- (Game Boy) en Mario World ƒ 45,- (SNES). Alles met handleiding. Tel.: 03410-19894 (na 16.00 uur).

Ik wil Word Cup graag ruilen voor: Mortal Kombat, Sonic Spinbal, Turtles Hyperstore Heist, Sonic 2 Bubsy SF special champion edition of aero acrobat voor de MEGA-drive. Tel.: 05159-32579.

Te koop: Nintendo 8-bit, zapper, 2 controllers, ac adapter, en de spellen: Super Mario Bros II, Kung Fu, Castlevania, Punch Out, Stealthatf, Tecmo World Wrestling, RC Pro AM, Bart vs. the space mutants, The Flintstones, Power Blade, Gremlins II, Shadow Warriors, Swords and Serpents. Vaste prijs: f 500,-. Spelletjes niet apart te koop. Interesse? Bel dan na 17.00 naar 058-134869 (vragen naar Klaas). Ook nog een Game Genie voor de NES te koop voor f 25,-.

Te koop: Game Boy spelen: Dr. Mario en Tetris. Per stuk f25,-. Tel.: 01810-17558 (vraag naar Christiaan).

Te koop aangeboden: Engelse NES + spellen Mario I, Soccer, Tennis, CluClu Land, Wrecking Crew, Joe Climber, Pinball, Golf + Zapper met Wild-Gunman, Hogan's alley, Duckhunt + R.O.B. met Gyromite, Stack up. Voor SNES spiderman x-man. Voor Game-Boy: Battle Bull, Pipe Dream. Alles samen of apart te koop. Alle prijzen n.o.t.k. Ook ruilen tegen SNES-spellen. Tel.: 01687-3246 (na 17.00).

Te koop: Fantasia z.g.a.n., 2 maanden oud. Prijs n.o.t.k. Freddy Esseling, tel.: 01140-16446.

Te koop voor SNES: SFII, Desert Strike, Turtles 4, Skulljagger, Final Fight en Adams Family. Alle 6 voor f 450,-. Voor de NES: Friday 13 (USA) f 40,-, Turtles I (USA) f 50,-, Mad Max (USA) f 50,-, Rush 'n Attack (USA) f 50,-, Metal Gear (USA) f 40,-, Ikari Warriors (USA) f 40,-, SMB/Duck Hunt (USA) f 40,-. Tel.: 076-414826 (Stefan).

Te koop voor de SNES: Pit Fighter f 40,-. Ook te koop een Lynx + opbergtas + adaptor en 11 spellen f 500,-. Tel.: 085-816026 (vraag naar Dennis).

Te koop: Gameboy Tetris-set + spellen Spy vs. Spy, Track & Field, Ferrari Grand Prix, Play & Carry Case en Handy Boy. Ook te koop SNES-spellen Mario Allstars en Bomberman. Tel.: 050-420100.

Te koop voor Mega Drive: Nieuw Aladdin f 100,- en Ecco the dophin f 75,- z.g.a.n. Tel.: 03410-30965.

P O W E R S A L E S

Te koop of te ruil: div. gameboy titels zoals adventure island, skate or die, kid icarus enz. (f 45,-) + "bart's nightmare" voor de SNES (f 79,-). Interesse? Bel: 01680-25017 (vraag naar Marcel).

Te koop aangeboden: SNES: Wayne's World (USA) f 50,-, Another World f 50,-. SEGA 16 Bit: Kid Chameleon ƒ 50,-, Sonic 2 ƒ 80,-, Beast Warrior (Jap) ƒ 25,-, Kabuki (Jap, vechtspel) ƒ 25,-. Alles voor 250,-. Tel,: 020-6145548 na 19.00 (vraag naar John).

Te koop voor SNES: Starwing f80,-, Desert Strike ƒ 80,-, Super Ghouls 'n Ghosts ƒ 75,-, Topgear f75,-, Mortal Combat ƒ 80,-, SN Programmable Joystick ƒ 60,-. Super Soccer te ruil tegen Mickey's Magical Quest, Hook of Road Runner. Tel.: 01805-1637 (ik woon in omgeving R'dam en heb geen vervoer).

Te koop/te ruil voor de PC: Mortal Combat (ƒ 60,-), Doom (ƒ 50,-), civilisation (ƒ 75,-), Bodyblows (ƒ 25,-). Graag ruilen voor Terminator 2, Rampage of Maglomania (beide voor de PC). Ook te koop (origineel) Wolfenstein 3-D (ƒ 75,-). Tel.: 08362-26366 (Bram).

Ik wil graag ruilen. Ik heb: Digger T. Rock + Time Lord. Die wil ik ruilen tegen: Hyper Soccer + Prince of Persia. Allemaal van de NES. Tel.: 01608-32226.

Te koop of evt. te ruil: Sonic 1 en Talmit's Adventure voor de Mega Drive (z.g.a.n.). Voor ƒ 50,- per stuk. Tel.: 02159-10178.

Te koop: Supernintendo met 3 spelletjes. Super Soccer, Dinocity en Pitfighter. Vaste prijs: ƒ 375,-. Ik ruil hem ook tegen een Megadrive 16-bit met 3 spelletjes. Vraag naar Rudi. Tel.: 03405-67129.

Te koop: 7 Master System spellen. Champions of Europe, Spiderman, Double Thunder Blade en Indiana Jones. ƒ 55,- per spel. Control stick ƒ 30,- en een control pad ƒ 20,-. Tel.: 03406-22270.

Te koop en te ruil: Super Mario All Stars, Addams Family, Act Raiser en Kick Off. Mario All Stars alleen ruilen tegen Super Star Wars, Mortal Combat of een ander tof spel. Prijs in overleg. Tel.: 01845-2459 (na 16.00).

Te koop: Sega Game Gear + 14 losse spellen met o.a.: Sonic 1 + 2, Shinobi 1 + 2, R-Type, Space Harrier en vele andere bekende spellen. Er zit een adaptor bij en de Game Master. Winkelprijs ƒ 1500,-. Vraagprijs: ƒ 750,-. Interesse? Bel: 045-315639, vraag naar Peter.

Te ruil: Greendog of Tokie tegen een ander spel. Liefst Taz Mania of Alisia Dragon, maar ook andere spellen zijn welkom. Interesse? Bel: 02990-21037.

Te koop: 8-bit Sega Master System + 10 spellen. O.a. Wonderboy 3 in Monsterland, Golden Axe, Bonanza Brothers enz. + 2 joypads ƒ 450,-. Spellen apart ƒ 40,-. Tel.: 05753-1302.

Te koop gevraagd: Pinball Jam, Shadow of the Beast of Dracula (Lyny). Tel.: 04930-12914.

Te koop of te ruil: Streetfighter II (+/- ƒ 100,-). Tel.: 03483-4482 vragen naar Sjoerd). Liefst rond Woerden.

Te ruil: Mario All Stars voor Bubsy the Bobtail of Desert Strike. Tel.: 01828-17132 (Martijn).

Te koop: NES met 2 controllers, zapper en 5 spellen. Alle spellen met originele verpakking, ƒ 175,- (winkelwaarde ca. ƒ 300,-). Tel.: 070-3279551 na 16.00.

Gezocht voor de Mega Drive: het spel Micro Machines. Te ruilen voor Aladdin. Bel Stephan: 08370-22384.

Te ruil: ik wil Zelda 3 of Super R type of Super Smash tv ruolen voor een SNES Game Genie of een SNES Pro Action Replay. Bel: 074-430721 vraag naar Orno Souilljee.

Wie wil Super Mario World (SNES) ruilen tegen een ander SNES spel. Ik ruil hem niet tegen Mario spelen. Tel.: 04970-15143 vragen naar Driek.

Te koop aangeboden: Nintendo 8-bit spelcomputer met 2 controlpads. NES schoonmaakset en 10 spellen, o.a. Zelda II, Metal Gear, Double Dragon I, Topgun II, Snakes Revenge + opbergkoffer. Alle spellen met doosje en instructies voor ƒ 500,-. Voor informatie bel: 03430-14761 (na 17.00). Vraag naar Maikel Storm.

Te koop aangeboden: Sega 16-bit spellen. Flash Back van ƒ 189 voor ƒ 100. F22 Interception van ƒ 159 voor ƒ 69. Wonder Boy 5 van ƒ 229 voor ƒ 79. Splatter House II van ƒ 199 voor ƒ 69. Sonic II van ƒ 139 voor ƒ 59. Terminator van ƒ 169 voor ƒ 79. Fantasia van ƒ 169 voor ƒ 69. Of in één koop, winkelwaarde ƒ 1243, mijn prijs ƒ 500! Of ruilen voor een Mega CD met tenminste 1 of 2 spellen. Tel.: 08342-2621 (Na 17.00) vragen naar Niels.

Te ruil: Super Nes Scope met meerdere spellen. Dit alles wil ik ruilen tegen: Street Fighter 2 en Street Fighter 2 Turbo. De Scope is 3 weken oud en niet vaak gebruikt. De spelletjes moeten met handleiding zijn en Nederlandse versie (geen Amerikaanse dus). Scope zelf ophalen (Drente). Tel.: 05920-74681 na 18.00 (vragen naar Almer).

Te koop: Streets of Rage (ƒ 75), Turtles the Hyperstone Heist (ƒ 85) en World of Illusion (ƒ 75). Ze zijn nog in uitstekende staat en ze zijn zeker niet oud. Deze spelletjes zijn voor de Mega Drive. Tel.: 05953-2213.

SNES spellen te koop: Street Fighter 2 (Amerikaans), Zelda 3 (Amerikaans), Caslevania 4 (Amerikaans). Wij verkopen NIET 1 spel + converter tenzij je zelf een converter hebt. Per stuk ƒ 75,- of allemaal + converter voor ƒ 250,-. Tel.: 035-852240 te Hilversum. Vragen naar Rijk.

Wie wil zijn GAME GEAR (eventueel met spellen) verkopen of ruilen tegen een radiografisch bestuurbare jeep met geluid (in doos met gebruiksaanwijzing) en/of Supervision met 4 spellen. Interesse? Bel tel.nr. 030-514735 en vraag naar Wesley.

Te koop: 3 Game Boy spellen. Spiderman, Paperboy en Track Meet. Alle drie met boekje, ƒ 20,- per stuk. Alle drie samen ƒ 55,-. Tel.: 04163-74711 (Drunen). Vraag naar Joost.

Te koop: 8-bit NES met 5 spellen + joystick + 2 controlpads + zapper. De spellen zijn: Solstice, SMB 1, Duckhunt, Shadow Warriors en Dragon Ninja. Winkelwaarde ca. ƒ 550,-. Mijn prijs ƒ 300,-. Tel.: 035-562871, vraag naar Youri van Ingen.

Te koop: Supernintendo incl. 2 joysticks, converter, 4 spellen. Voor ƒ 550,-. Tel.: 01803-17491

Aangeboden: NES met Duckhunt en Mario Bros 1 + 2 joysticks + rapper voor 125,-. Roy Blom, Lingestraat 44, Den Bosch.

Te ruil: Bart's Nightmare (USA) voor een ander Europees SNES-spel. Ik kan niet voor vervoer zorgen. Tel.: 01623-19254.

Te koop of te ruil: NBA Allstars (SNES), F-Zero (SNES), SMW (SNES), SF II (SNES), Super Tennis (SNES), Boy and his Blob (Game Boy). Tel.: 05476-1338 (na 18.00) vraag naar Arjan.

Te ruil voor de SNES mijn Final Fight of Rival Turf tegen bijna elk ander spel. Tel.: 04998-99819.

Te koop: Super Nintendo incl. 2 joysticks, Super Mario World, adaptor etc. Vaste prijs ƒ 225,-. Tel.: 079-421642 (Zoetermeer), vraag naar Richard.

Ik wil Mario Point (SNES) graag ruilen tegen F-Zero, Wrestlemania, Super Mario World, Battle Toads, Jurassic Park, Super Double Dragon, Mortal Kombat (bij Mortal Kombat krijg jij Streetfighter II er nog bij). Tel.: 05945-49333 (Joeke).

Te koop: voor de PC Gremlins 2 (5.25). Origineel in doos. Tel.: 08388-4439

Te koop: 32-bit Neo Geo spelcomputer, 2 maanden oud, nieuw in doos + joystick + tulp stekkers + RF kabel + Scart + het spel Art of Fighting + het spel 2020 Super Baseball + het spel King of the Monsters. Alles is nog geen 2 maanden oud. Nieuw ƒ 1890,-. Nu: ƒ 950,-. Tel.: 033-638627 (tot 17.30).

Te koop aangeboden: voor de SEGA Mega Drive Aladdin ƒ 90,-, World of Illusion ƒ 90,-. Voor de SNES AMK; Versie Starwars ƒ 50,- en de AMK. versie of Secert of Mana ƒ 90,-. Tel.: 01880-36927 (na 18.00). Vragen naar Leon.

Te koop: het CD-I spel Dark Castle (nog geen 2 maanden oud) helemaal in goede staat + boekje, doosje. Winkelwaarde ƒ 99,95. Bij mij: 75,- of ruilen tegen een mooi spel! Het liefst Kether, Tennis, Golf of Power Hitter. Bel snel. Weg=weg. Tel.: 08867-3377 (Ravenstein). Vragen naar Björn.

Te koop (of te ruil) MSX 2 met 2 joysticks met automatisch vuren. Met spelletjes o.a. MSX Logo, Nightmare, een loader + boek en dat kost ƒ 195,-. Te ruil tegen een Mega Drive met 2 control pads en minstens 2 spellen, zoals Aladdin, Sonic, Kid Chameleon enz. Tel.: 05120-42190, vraag naar Oscar.

Te koop: NES nog geen 1/2 jaar oud. Met de spellen: Mario 3, Star Wars, Bionic Commando en Mega Man 2 + power grip voor de joy sticks. ƒ 350,-. Tel.: 058-880304, vragen naar Jeroen.

Te koop: SEGA GG spel Sonic ƒ 60, MS spel Champions of Europe ƒ 65, MD spel Altered Beast ƒ 55 en MD spel WK Italia '90 ƒ 65. Ruilen mag ook. Martin van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC, Terneuzen.

Te ruil: Mijn Streetfighter II, Zelda III en Super Ghouls 'n Ghosts (SNES) tegen jouw Rock and Roll Racing en de Action Replay en een ander spel. Ik wil er ook wel wat geld bijleggen. Interesse? Bel: 08886-2189, vragen naar Marcus.

Te koop: NES spellen Marble Madness, Tinny Toons, Double Dragon 2, The Simpsons, Bayou Billy, RAD Gravity. Per stuk ƒ 50,-. De NES met Mario 1 en Duck Hunt, zapper en 2 controllers ƒ 140,-. De NES met 6 spellen ƒ 340,-. Bellen tussen 18.30 en 20.30. Tel.: 01828-17540, vragen naar Ramey.

Te koop: Megadrive spel Gouls 'n Ghosts ƒ 40,- of te ruilen tegen een ander Megadrive spel (geen Sonic). Tel.: 040-835062.

Te koop: Super Nintendo spellen Mortal Kombat ƒ 95, Aladdin ƒ 125, Starwing ƒ 95, SN pro-pad ƒ 40. Alles incl. doos + handleiding. Tel.: 04167-72149 in Kaatsheuvel (na 18.00).

Hallo, wie wil mijn Turtles 4 ruilen tegen Mario Kart of Ma rio Allstars. Liefst Mario Allstars. Tel.: 055-335803 (Ape doorn), vragen naar Jordy. P.S. voor de SNES.

Te koop: Sega Mega Drive (twee maanden oud) met 5 spellen: Aladdin, Jurassic Park, James Bond 007 the duel, Indiana Jones III en So nic I. Voor ƒ 800,- (winkelwaarde ƒ 1064,-). Tel.: 03440 22089, vragen naar Vanja (n 15.30).

Te koop: Gameboy spel Jimmy Connors Tennis. Voor 50,-. Tel.: 010-4219497 (na 17.00), vragen naar Michael.

Te ruil: Turtles Tournament Fighters tegen Streetfighter I special champion edition. Turles ook te koop voor elk aannemelijk bod. Te koop of te ruil: World of Illusion. Alles nieuw met doosje en boekje. Tel.: 072-622977, vragen naa Jeffrey.

Te koop: Game Boy + Game genie + 6 spellen + dozen ALS NIEUW! voor ƒ 299,- of ruilen tegen een SEGA Master System II + spellen. Tel.: 03405-61255.

Te ruil: Super Mario Kart tegen Tiny Toon. Tel.: 079-520193, vragen naar Frank.

Ik wou graag een mooi spel ruilen. Ik heb zelf Zelda III en James Bond jr. Graag in de buurt van Arnhem. Tel.: 085-813941 (Chris).

Te koop: Gargoyles Quest en Burai Fighter Deluxe voor de Game Boy. Per stuk ƒ 39,- sa men ƒ 70,-. Compleet met doos en beschrijving. Bellen tussen 18.00 en 21.00. Tel.: 04120-38532.

Te koop: Streetfighter II Turbo voor ƒ 90,- in goede staat. Of te ruil tegen Mortal Kombat. Tel.: 05945-49333.

Te koop: Sega 8-bit Master System 2 met 2 joysticks, 6 spellen o.a. Moonwalker, Cloud Master, Alien Storm. Compleet met antenne switch en alles wat je er in de winkel bij krijgt. Nieuw ƒ 750,- nu ƒ 300,-. Tel.: 05750-20657 (Zutphen), vraag naar Roy.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Mat Heffels (hoofdredakteur a.i.)
Ed Wiggemans (eindredakteur)
Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director) EP&PP,
Frank Boon, Onno de Haan, Nella de Koster,
Ingrid Sijmons, Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Robert de Boer, Ed Buiskool,
Thomas Glas, Hans Hendriks,
Toon van Hulst, René Janssen,
Erik Klaassen, Annejes van Liempd,
Rob Mekken, Annemieke Schoon,
Laura ten Seldam, Chris Sprangers,
Laurens Stolker, Harry de Waard

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Gerro Sanders, Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 17.30 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

Aangesloten bij Notu

NOTU

HUISWERK AF?

Bloed aan de paal

Toen vanuit het scherm achter mij ineens het gejank van een motorzaag opklonk, dacht ik eerst even dat hij de hand had weten te leggen op een spelletje dat zich in de boeiende wereld van natuurbeheer en bosbouw afspeelde. Want ik ben nog zo'n onschuldig type dat bij motorzaag meteen aan bomen denkt. Maar toen even later niet het geluid van vallende eiken, maar een bloedstollend geschreeuw de kamer vulde, begon ik te vermoeden dat er iets anders gaande was.

Een tijdlang bleef het stil.

"Ik trek je hart eruit," riep hij enthousiast.

"Nee, je moet zijn kop eraf trekken," riep de kleinste, nog enthousiaster. "Of schop hem doormidden!" Op straat is ze nog te timide om veel kleinere kinderen een klap te geven, maar er was nu kennelijk iets in haar gevaren dat groter was dan zijzelf.

"Verdomme, er komt geen bloed," klonk het nu weer - en de teleurstelling straalde ervan af.

Ik legde de krant met mijn eigen portie grote-mensen bloedvergieten maar terzijde; het moment was duidelijk aangebroken waarop ik moest gaan Opvoeden. Want ik kan natuurlijk niet werkeloos gaan zitten toekijken hoe mijn nageslacht een Teleac-cursus Creatief Slachten zit door te werken.

"Wat zijn jullie in godsnaam aan het doen?" begon ik.

"Hou nou even je mond, straks heb ik een haak in mijn strot."

"Ja pap, stil nou, zo meteen schoppen ze Thomas nog doormidden!"

Acht jaar, en nu al zo bezorgd om haar grote broer.

En omdat iedere harde maatregel nu eenmaal pas genomen kan worden na een grondig vooronderzoek, besloot ik eerst maar even toe te kijken, zodat ik ze daarna in detail zou kunnen vertellen waarom ik ze dit ga verbieden.

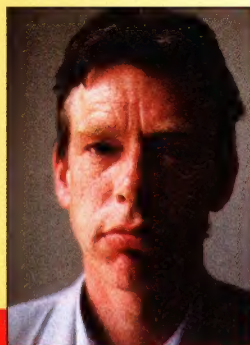
Het was eruit voor ik er erg in had - een minuut of tien later:

"Bukken en schoppen," riep ik. De kleinste keek grijzend omhoog. "Je hebt helemaal een rooie kop, pap."

"Hou je mond nou even... kijk uit, achter je!"

Een kwartiertje later waren alle harten uitgerukt, alle hoofden afgetrokken en stonden we tot onze knieën in het bloed. Tevreden draaide de oudste zich naar mij om.

"Goed werk, ouwe... Uh, wat wou je nou eigenlijk zeggen daarnet?"



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...

CHRIS SPRANGERS

POWER UNLIMITED

Volgende maand nummer 5

Verschijnt 27 april 1994

Te koop: Streetfighter 2 (voor de SNES) voor ƒ 30,-, boekje en doosje nog aanwezig. Tel.: 03473-73873 (na 18.00).

Wie heeft er Super Tennis voor mij (SNES). In ruil hiervoor krijg je Royal Rumble (SNES). Dit is een worstel spel. Tel.: 01714-15024.

Te koop: Nintendo NES + 5 spellen + NES adventer joystick + adaptor. Prijs: ƒ 100,-. Gevraagd: Super Nintendo. Tel.: 035-838307 (Marcel).

Te koop: Super Mario Kart. Met handleiding. Beide in zeer goede staat voor ƒ 90,-. Tel.: 08870-14772 (Jeroen), alleen op woensdag.

Te koop: NES + SMB 2 en 3. Totaal ƒ 225,-. Ook te koop: Game Gear ƒ 200,-, 8 diverse spellen hiervoor per stuk ƒ 40,-. Ook los te koop. Tel.: 08870-12807 (tussen 17.00 en 18.00).

Neo Geo spellen Ninja Combat en Super Sidekicks ruilen voor andere spellen. Ik koop ook spellen. Tel.: 05941-1664 (Ramon).

Te koop: Neo Geo + 2 joypads + memory card + 2 spellen: Ninja Combat + Super Sidekicks + aansluiting scart + handleiding. ƒ 950,-. Tel.: 05941-1664 (Ramon).

Te koop: Starwing voor Super NES of ruilen voor Mortal Kombat. Winkelprijs ƒ 149,-. Mijn prijs ƒ 95,-. Met ruilen betaal ik desnoods wat bij. Bel meteen 02159-43306 (Michiel).

Te koop: Neo Geo met 2 joysticks, memory card, scart kabel + topspellen Burning Fight, Fatal Fury 2, Samurai Showdown. Tel.: 05960-23706.

Ik zou graag mijn spel Super Monaco GP II (Game Gear) willen ruilen tegen Mortal Kombat (Game Gear). Bel: 04990-77683.

Te koop: Game Boy met toebehoren, 5 spellen (o.a. 16 in 1 en Ducktales). Incl. oplaadbare adaptor en koffer. Alles in zeer goede staat, ongeveer 1 jaar oud. Vraagprijs: ƒ 620,-. Tel.: 03403-50632, na 17.00 (Michiel Cloin).

Te koop: Super Scope + 9 spellen (ca. 2 maanden oud). ƒ 270,-. Div. Super NES en Sega 16-bit spellen. De nieuwste titels, Sega Game Gear + T.V. turner + adapter en 10 Top Titels ƒ 650,-. Spellen los ƒ 60,- / ƒ 50,- per stuk + zeer grote joystick voor Super Nes. Tel.: 05246-2051.

Te koop: Game Boy + 8 spellen, o.a. Mortal Kombat, Turtles, Super Mario Land 2, Tetris, Castlevania 2. Alle boekjes en dozen zijn aanwezig. ƒ 300,-. Tel.: 03408-83930 (tussen 17.00 en 18.00), vragen naar Björn).

Te ruil: F Zero of Addams Family (SNES) tegen Pro Action Replay of een SNES-spel. Tel.: 043-635784 (tussen 18.00 en 21.00 uur).

Te koop voor de SNES 8-bit de spellen: Startropics (van ƒ 119,- voor ƒ 75,-), Adventure Island (van ƒ 119,- voor ƒ 75,-), Captain Skyhawk (van ƒ 119,- voor ƒ 75,-). Alle spellen in doos + handleiding. Tel.: 01720-20453, vraag naar Laurens.

Te koop of te ruil: Nintendo, 8-bit met 11 spellen: Tiny Toons, Duck Tales 2, Bart Simpson vs The World en nog andere spellen. De nintendo en de spellen zijn Amerikaans, behalve Mario 1 en Duck Hunt, alles te koop tegen een redelijk aanbod. Ik wil ook dit alles tegen een Super Nintendo ruilen. Tel.: 020-6440803.

Te koop: Nintendo 8-bit met zapper en 2 controllers + 5 spellen: Super Mario Bros 2, Duck Hunt, Robocop 2, Fester's Quest, Wreslemania Challenge. Prijs ƒ 250,-. Tel.: 075-163245.

Te koop: Cassette met 10 spellen voor de Mega Drive (10 in een game card met o.a. Ghostbusters en Streets of Rage enz.). ƒ 300,- (dat is ƒ 30,- per spel!!; Evt. ook verkoop voor ƒ 250,-). Tel.: 074-434313, Hengelo (liefst bellen na 18.00, vragen naar Bart).

Te koop/te ruil voor de SNES: de spellen Nirwall en Ikari Warriors. Beide met boekje. Ik wou ze graag ruilen voor Tetris of New Zealand Story. maar als je een ander spel hebt valt er over te praten. Beide spellen zijn ook te koop voor ƒ 65,- per stuk. Bellen (na 16.00) naar Joël Postma. Tel.: 05940-2364

Ik ruil Aliën 3 voor de SNES voor: Busts Loose of Lethal Weapon, Zombies ate my neighbours of elk ander leuk spel. Aliëns 3 verkoop ik voor ƒ 100,-. Te koop Aliën 3 Game Boy ƒ 45,-. Tel.: 05208-56320 (vragen naar Gert-Jan).

Te koop of te ruil: Game Boy tegen Game Gear. Game Boy te koop 7 spellen: Spiderman, Super Marioland, Navy Seals, Wizards, Warriors, Batman, Tetris, Kung Fu voor maar ƒ 250,-. Te ruil: NES spel Wizards, Warriors en Godzilla tegen Turtles 2 of Double Dragon 2/3. Tel.: 030-522101 (Utrecht)

Te koop: Sonic CD ƒ 99,-, Starwing ƒ 99,-, Contra III (US), Zelda III (US) per stuk ƒ 75,-. Tel.: 08855-73957, Henriko Weyers (na 18.00).

Te ruil: Robocop 3 voor Mortal Kombat SNES. Verder nog 10 spellen voor NES, o.a. Zelda I, Turtles I en II, Top Gun, Caslevania 2 te koop. Verder nog Game Genie NES en joystick ook te koop. Tel.: 080-451400, vragen naar Rob.

Te koop: Game Boy + adapter en vergrootglas en o.a. de spellen: Marioland 1, Tetris, Double Dragon III, Yoshi's Cookie, NBA II, Spiderman 1 en 2, Simpsons II, Burai Fighter, Hamburger Time en anderen. Prijs ƒ 350,- alles in 1 koop! Tel.: 05700-53705 Jeffrey Geraerds (Deventer).

Wie heeft er voor mij Alien III (SNES). Dan heb ik wel een ander spel te ruil. Te koop Super Mario ƒ 75,-. Tel.: 05756-2554 (bij Zutphen). Na 16.00, vraag naar Akim.

Te koop of te ruil: Lemmings IV voor SNES 80,- (zonder doosje of gebruiksaanwijzing) originele prijs 200,-. Te koop Super R-type voor SNES 75,- originele prijs ƒ 150,- (met doosje en gebruiksaanwijzing). Tel.: 02155-27558, vraag naar Ken van Eijden.

Te koop: Game Boy + linkkabel + adapter + con adapters + body guard + 6 spellen (Super Marioland 2, Flintstones, Darkwing Duck, Addams Family, Ferrari Grand Prix, Tetris). Dat alles in zeer goede staat zonder krasjes voor ƒ 199,- (Winkelwaarde ƒ 482,85). Tel.: 04920-24449 (Helmond), vraag naar Martijn.

Castlevania®

NIEUW - de Belmont familie laat weer van zich horen





Met geniale gigantische grafieken en een geluid dat je echt in een totale griezel-atmosfeer brengt. Nu zie je pas echt wat 16Bit kan betekenen! Level voor level ga je steeds verder in de griezelige grotten, cynistere klokkentorens, huiveringwekkende begraafplaatsen, onvoorspelbare burchten en vele andere donkere tonelen die op jou wachten. Gigantische tegenstanders. Spel-power die je heel lang bezig houdt. Steeds zijn weer nieuwe spookachtige terreinen te ontdekken Op de SNES-versie bewapen je jezelf met de toverzweep en vele andere wapens. In de Sega Mega Drive-versie kun je kiezen tussen twee vampier-jagers. Action with grips-dat is Castlevania voor alle Videogame-systemen. Probeer maar als je durft!

Uitstekend!

"Fantastisch, wat KONAMI jou weer met de Game Boy kan laten doen "en" de levels zijn goed doordacht opgebouwd, vol afwisseling en staat vol unieke ideeë ..." Video Games 2/91 over Castlevania (Game Boy)

"Super! Het totaalbeeld van het spel is zeer harmonisch, fair en intelligent opgebouwd" Power Play 10/91 over Castlevania II (Game Boy)

"KONAMI verslaat alle fans van het genre met complete, goede tot geniale grafieken innoviteiten en het beste geluid"
Video Games 1/92 over Super Castlevania 4 (SNES)

" Naar zeer veel levels, die natuurlijk met bijzonder aangescherpte tegenstanders uitgevoerd zijn, zullen ok de laatste geheimen van de Mega Drive voor de New Generation Power benut worden."
Gamers 2/94 über Castlevania (Mega Drive)







KONAMI®

MegaVideoGamesFun

KONAMI-videogames: Adventure - Action - Fun - behendigheid - Sport alles voor Nintendo en Sega. Voor informatie / documentatie vraag Uw dealer of direkt bij:
KONAMI (Deutschland) GmbH, Amsterdam Branch, Stadhouderskade 14 E, 105 ES, Amsterdam telefoon 020-60 77 125, fax 020-60 77 203

F&P 94/056